DWIE PEŁNE WERSJE GIER

SNAJPER (PL) BRUTALNY SHOOTER W POLSKICH KLIMATACH

AMERICA'S ARMY v. 1.9 ZOSTAŃ ŻOŁNIERZEM US ARMY

TYLKO! 14,95 zł w tym 7% VAT

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

3/03

WYDANIE SPECJALNE

WSZYSTKO O FPS

WIELKA HISTORIA SHOOTERÓW

POLSKA vs RESZTA ŚWIATA
PAINKILLER, CHROME I MORTYR 2 ATAKUJĄ!

KAMIENIE MILOWE:
QUAKE, UNREAL, HALF-LIFE,
ALIENS VS PREDATOR, DARK FORCES,
DUKE NUKEM 3D, WOLFENSTEIN

NA CELOWNIKU:
DOOM III: THE LEGACY, HALF-LIFE 2, S.T.A.L.K.E.R., FAR CRY,
TRIBES: VENGEANCE, HALO, KREED, BREED, DEUS EX: INVISIBLE WAR,
COUNTER STRIKE: CONDITION ZERO, QUAKE 4 I DUKE NUKEM FOREVER

cena 14,95 zł
W TYM 7% VAT
ISSN 1230-8773
9 771230 877007 23
INDEKS Nr 376248

Największa hurtownia oprogramowania. Zaopatrujemy cafejki internetowe, ksiegranie,gralnie, sklepy komputerowe. Warunki współpracy na www.play.com.pl

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE - to dział detaliczny PLAY Hurtowni Oprogramowania.

Doręczenie przez Pocztę - 10 zł
(Termin dostarczenia 3-6 dni roboczych)
Doręczenie w 24 godziny - 15zł
Płatność przy odbiorze przesyłki
Ceny zawierają podatek vat
Pytaj o dostępność towaru przy zamówieniu !
Opakowanie - specjalne tekturowe pudełko
Jeśli zamawiasz na fakture VAT - tylko telefonicznie

PROMOCJE

1 MASTER RALLY (PL) GRATIS*
2 WEHIKUŁ CZASU (PL) GRATIS*
3 PLAKAT GRATIS* RÓŻNE RODZAJE
4 POKROWIEC NA 24CD GRATIS *

Wybierz jedną z promocji 1,2 lub 3 i podaj nam swój wybór. Dotyczy każdego zamówienia !

*REGULAMIN PROMOCJI-PRZECZYTAJ!
Promocja nr 1-3 dotyczy każdego zamówienia. Wybierz jedną z dwóch gier gratis lub plakat i podaj nam swój wybór przy zamówieniu. Jeśli nie wskażesz nam wybranej promocji, zostanie przypisana Ci losowo. Promocja nr 4 dotyczy zamówień powyżej 200zł -wybierz pokrowiec na 24CD lub darmową przesyłkę. Gry z promocji 1 i 2 mogą być pełnymi wersjami gazetowymi.
*-do wyczerpania zapasów, potem inna promocja.

ZAMÓWIENIA

NOWOŚĆ - zamów SMS-em wyślij sms pod nr +48 604 100 500 podając swoje dane i zamawianą grę. Jeśli nie będziemy mogli zrealizować zamówienia - odpiszemy SMSa.

PLAY.com.pl
CENTRUM WYSYŁKOWE

: TEL. 0 (prefix) 22 832 54 30
: TEL. 0 (prefix) 22 832 54 32

SMS +48 604 100 500
FAX 0 (prefix) 22 833 39 61
HURT : TEL 0 (prefix) 22 832 54 31
www.play.com.pl
play@play.com.pl
SKLEP :
WARSZAWA 01-652
ul.Potocka 14 paw.3

Fascynujące wyścigi Maluchów wprowadzą Cię w świat niebanalnych rajdów osadzonych w polskich realiach.

JUZ JEST NOWOŚĆ

MALUCH Racer

www.maluchracer.play.com.pl

eJAY DANCE 3.0 PL 19zł

COSMOPOLITAN VIRTUAL MAKEOVER 3
Program do ukazuje twarz kobiety i mężczyzny w różnych fryzurach, makijażach i innych dodatkach. Najnowsza część w rewelacyjnej cenie.
Program zawiera:
600 różnych fryzur
1000 dodatków
Wiele różnych rodzajów makijaży
19zł

COLIN MCRAE RALLY 3 PL 85zł

GTA VICE CITY 119zł

Najnowszy dodatek do gry Warcraft 3
WARCRAFT III FROZEN EARTH PL 73zł

FOTO STUDIO
Program stworzony dla posiadaczy aparatów cyfrowych. Pozwala na:
- Tworzenie albumów zdjęć
- Pobiera zdjęcia z aparatu
- Edytuje zdjęcia - poprawianie zdjęć
- Zrób SLIDE SHOW
- Polska wersja językowa

NOWOŚĆ 19zł PL

GABI UCZY "CYFERKI" PL NOWOŚĆ 19zł

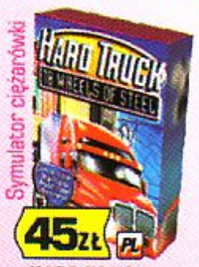
ANGIELSKI DLA DZIECI PL NOWOŚĆ 19zł

3D HOME ARCHITECT 4.0
Zaprojektuj swój dom.
NOWOŚĆ 19zł

NEVERWINTER NIGHTS SHADOWS OF UNDRENTIDE 67zł NOWOŚĆ

LIVE BILLARDS 19zł

SIMS GWIAZDA 74zł PL
Najnowszy dodatek do gry Sims.



HARD TRUCK 18 WHEELS... 45zł PL

AIRLINES 2 19zł PL

CYCLING MANAGER 2 (2CD) PL 45zł

SZUKAJ W: TESCO CARREFOUR MEDIA MARKT LECLERC MAKRO AUCHAN oraz: W SKLEPACH KOMPUTEROWYCH

MALUCH RACER 19,90 ZŁ
GRATIS na płycie MAXGAME - pełna wersja gry Beach Soccer i Beach Volleyball

SZUKAJ W: KIOSKACH

MAX GAME 4/2003 19,90 ZŁ

WYBRANE TYTUŁY Z OFERTY

3D GAME MAKER (PL)	27 zł
AGE OF WONDERS 2 (PL)	62 zł
ALICE	44 zł
ALIEN NATIONS 2 + 1(PL)	45 zł
ALIEN VS PREDATOR 2	84 zł
AMERICAN CONQEST (PL)	110 zł
ANNO 1503 (PL)	129 zł
ANNO 1602 (PL)	36 zł
ATLANTIS 2 (PL)	19 zł
BALDURS GATE 1 (PL)	24 zł
BALDURS GATE SAGA(PL)	85 zł
BALLERBURG (PL)	45 zł
BATTLEFIELD 1942	109 zł
BATTLEFIELD ROAD TO ROME	74 zł
BEACH LIFE (PL)	67 zł
BLOODRAYNE (PL)	85 zł
BRYDZ 3000 (PL)	67 zł
C&C GENERALS (PL)	129 zł
CAPITALISM 2 (PL)	45 zł

GROM PL 85zł

CASINO MASTER 5.0	10 zł
CELTIC KINGS (PL)	85 zł
CHAMPIO. MAN. 3+LIGA PL	27 zł
CHAMPIONS MANAGER 4	118 zł
CHESSMASTER 9000	110 zł
CHROME (PL)	85 zł
CIVILIZACJA 3 (PL)	85 zł
CLOSE COMBAT 5	32 zł
COLIN M.R.3 (PL) 10.06.03	85 zł
COLIN McRAE RALLY (PL)	19 zł
COLIN McRAE RALLY 2 (PL)	45 zł
COMBAT FLIGHT SIMULATOR	32 zł
COMMANCHE 4	54 zł
COMMANDOS 2	67 zł
COMMANDOS SUPERPACK	85 zł
CONFLICT DESERT ST.	45 zł
COSMOPOLITAN VIRT M.3	19 zł

GHOST MASTER PL 85zł

COUNTER STRIKE COND ZERO	85 zł
CULTURES 2 (PL)	19 zł
CYCLING MANAGER 2 (PL)	45 zł
DELTA F. BLACK HAWK	85 zł
DELTA FORCE 2	27 zł
DELTA FORCE LAND WARRIOR	36 zł
DESTROYER COMMAND (PL)	84 zł
DISCIPLES 2 (PL)	45 zł
DISNEY TOY STORY	22 zł
DISNEY'S HERCULES	22 zł
ELDER S.C III TRIBUNAL(PL)	54 zł
ELDER SCROLLS -TRIBUNAL	54 zł
EMERGENCY (PL)	19 zł
EMERGENCY 2 (PL)	54 zł
E-RACER (PL)	19 zł
EUROFIGHTER TYPHOON	19 zł
EUROPA U. II WOJNA Ś.(PL)	85 zł
EUROPA UNIV. 2 + 1(PL)	54 zł
EXCLSSIVE SPEED (PL)	10 zł
F1 CHALLENGE 99-02	127 zł
F-22 LIGHTING 3	27 zł
FALLOUT 2 (PL)	19 zł
FALLOUT TACTICS (PL)	54 zł
FIFA 2000	36 zł
FIFA 2003	118 zł
FIM SPEEDWAY G.PRIX(PL)	67 zł
FLASHPOINT PLATYNOWA	85 zł
FORD RACING	10 zł
FREELANCER	159 zł
GAST	54 zł
GHOST MASTER (PL)	85 zł
GŁUPKI Z KOSMOSU (PL)	27 zł
GOTHIC (PL)	27 zł
GOTHIC 2 (PL)	85 zł
GROM (PL)	85 zł
GTA 3	84 zł
HALF LIFE + COUNTERSTR	44 zł
HARD TRUCK (PL)	45 zł
HARRY POT KOMNATA(PL)	79 zł
HEGEMONIA (PL)	62 zł
HEROES 4 GATH.ST (PL)	54 zł
HEROES 4-WIND OF W. (PL)	54 zł
HEROES M&M 3 SHAD	19 zł

HULK PL 110zł

HEROES M&M 3(PL) + AR	19 zł
HEROES M&M 4 (PL) + MISJE	85 zł
HICHCOCK (PL)	19 zł
HOMEWORLD (PL)	44 zł
HOTEL GIANT (PL)	27 zł
HUGO TROPIKALNA (PL)	53 zł
HULK (PL)	110 zł
ICE WIND DALE 1 (PL)	27 zł
ICE WIND DALE 2 (PL)	85 zł
ICE WIND DALE SAGA (PL)	110 zł
INDUSTRY GIANT 2 (PL)	45 zł
KOZACY SZTUKA WOJNY (PL)	67 zł
KRASNALE 2 (PL)	10 zł
KRÓLIK BYSTRZAK (PL)	54 zł
KURKA WIELKANOCNA (PL)	19 zł
KURKA WODNA 2 (PL)	19 zł
LARRY 7 (PL)	19 zł

RED FACTION 2 PL 45zł

LEGION (PL)	45 zł
LIATH (PL) 2CD	19 zł
LIVE BILLARDS	19 zł
LONGEST JOURNEY (PL)	27 zł
MAFIA (PL)	84 zł
MALUCH RACER (PL) 8-2003	19 zł
MEDAL OF HONOR	109 zł
MEDAL OF HONOR SPEAR	74 zł
MEDIEVAL - VIKING INVASION	85 zł
MITDOWN MADNSESS	32 zł
MORROWIND	85 zł
MORTYR (PL)	19 zł
MOTOCROSS MADNESS 2	32 zł
NASCAR RACING 2003	110 zł
NEED F.S. HOT PURSUIT 2	79 zł
NEED FOR SPEED 4	36 zł
NEOCRON	85 zł
NEVERWINTER MISJE(PL)	67 zł
NEVERWINTER ED SPEC	85 zł
NEVERWINTER NIGHTS (PL)	109 zł
NHL 2003	109 zł
OFFROAD (PL)	19 zł
OPER. FLASHPOINT + MISJE	67 zł
OPER.FLAS.RESISTANCE (PL)	53 zł
FANZER ELITE (PL)	19 zł
FANZER GENERAL III S.E	31 zł
FARK JURAJSKI: OP GENESIS	110 zł
FASJANSE (PL)	10 zł
FINGWINEK KELWIN (PL)	19 zł
FIZZA CONNECTION 2 (PL)	19 zł
FLANESCAPE TORMENT (PL)	54 zł
FORT ROYALE (PL)	85 zł
FOST MORTEM (PL)	68 zł
FOSTAL PLUS	10 zł
FRETORIANS (PL)	118 zł
FRO RALLY 2001(PL)	19 zł
FROJECT IGI 2 (PL)	85 zł
FURE PINBALL (PL)	19 zł
FAILROAD TYCOON 2 (PL)	31 zł
FAINBOWSIX 3 REVEN SH	110 zł
FALLY CHAMP. EXTREME (PL)	19 zł
FALLY CHAMPIONSHIP (PL)	19 zł
FALLY TROPHY (PL)	45 zł
FANCEVOUS Z NIEZNA. (PL)	27 zł
FAYMAN M (PL)	27 zł

PORT ROYALE PL 85zł

FED FACTION	27 zł
FED FACTION 2	45 zł
FEPUBLIC REVOLUCJA (PL)	119 zł
FOBIN HOOD (PL)	27 zł
SEA DOGS (PL)	45 zł
SEARCH&RESCUE 3	19 zł
SEARCH&RESCUE 4	19 zł
SETTLERS 3 GOLD (PL)	54 zł
SETTLERS 4 + 2xMISJE (PL)	85 zł
SHIZM (PL) DVD LUB CD	44 zł
SILENT HILL 2	136 zł
SIM CITY 3000 (PL)	36 zł
SIMCITY 4 (PL)	129 zł
SIMS DELUXE (SIMS + SWIA.)	109 zł
SIMS GWIAZDA (PL)	74 zł
SIMS RANDKA (PL)	67 zł
SIMS ZWIERZAKI (PL)	67 zł
SKOKI 2003	19 zł
SKRZATY (PL)	10 zł
SNAJPER (PL)	54 zł
SOLDIER OF ANARCHY	67 zł
SPELLS OF GOLD (PL)	85 zł

POSTAL 2 45zł

SPIDI (PL)	10 zł
SPLINTER CELL (PL)	110 zł
STEEL BEASTS (PL)	45 zł
SUDDEN STRIKE 2 (PL)	85 zł
TOCA 2 (PL)	19 zł
TOCA RACE DRIVER	85 zł
TOMB RAIDER ANGEL DAR	119 zł
TOON CAR	19 zł
TRAINZ (PL)	45 zł
VIETNAM MED. EVAC	19 zł
WARCRAFT 2 (PL)	27 zł
WARCRAFT 3 (PL)	85 zł
WARCRAFT 3 FROZ.E (PL)	73 zł
WARLORDS BATTL.2 (PL)	45 zł
WŁADCA PIERŚCIEN. (PL)	109 zł
WOODY WOODPECKER(PL)	19 zł
WORMS 2	19 zł

GOTHIC 2 85zł

19zł

POWYŻEJ PRZEDSTAWIONY CENNIK TO TYLKO CZĘŚĆ OFERTY PLAY. PEŁNA OFERTA NA WWW.PLAY.COM.PL OFERTA AKTUALNA NA DZIEŃ 27.08.2003

TOP 10

Dziesięć najczęściej zamawianych produktów w PLAY.com.pl 20 czerwiec - 15 lipiec 2003

1	MALUCH RECER 19zł
2	COSMOPOLITAN V.M. 3 19zł
3	SIMS GWIAZDA 74zł
4	EJAY 3 DANCE PL 19zł
5	AIRLINES 2 19zł
6	CYCLING MANAGER 2 45zł
7	SEARCH&RESCUE 4 19zł
8	PURE PINBALL 19zł
9	LIVE BILLARDS 19zł
10	NEVERWINTER DODATEK 67zł

SKRZATY 10zł PL

DIAMENTY 10zł PL

KRASNALE 2 10zł PL

PACIFIC WARRIORS 10zł

SZUKAJ W: EMPIK MEDIA MARKT

WERSJA DELUXE: w dużym pudełku zawiera dodatkowy MINNIS SPORTER oraz dodatkowy tor : STADION

MALUCH RACER DELUXE 29,90 ZŁ

TEL. (22) 832 54 30 WWW.PLAY.COM.PL SMS +48 604 100 500

SZUKAJ W HIPERMARKETACH
4,99 ZŁ
POWYŻSZE GRY - TYLKO W HIPERMARKETACH W CENIE OD 4,99zł
SIECI : TESCO MAKRO REAL LECLERC HYPERNOVA

MAX KIDS 3/2003
już w kioskach.
Gra komputerowa Wielkie Polowanie dla dzieci za jedyne 4,90zł wTwoim **kiosku** od 14.07.2003
GRATIS na płycie - jeden epizod gry SPIDI !
www.maxkids.pl
4,90 ZŁ

SZUKAJ W: KIOSKACH

KOMPUTER CD 1/2003
juz zaraz w kioskach.
Gra komputerowa Speed Thief , Słownik niemiecko-polski, Room Aranger do projektownia wnętrz oraz wiele innych pełnych wersji programów. Maluch Racer demo.
Za jedyne 4,90zł wTwoim **kiosku** od 25.08.2003
4,90 ZŁ

SZUKAJ W: KIOSKACH

SPIS TREŚCI

Witajcie po wakacjach. Mamy nadzieję, że spędziliście je naprawdę fantastycznie. Teraz, gdy słoneczko zaczyna grzać coraz słabiej, można już bez wyrzutów sumienia zasiąść przed komputerem i oddać się ulubionej rozrywce wszystkich graczy.

Mamy nadzieję, że dużo przyjemności dostarczą Wam znakomite gry zamieszczone na dołączonych do pisma płytkach. Dla miłośników sieciowania mamy America's Army – grę, w której wcielicie się w rolę żołnierza armii amerykańskiej. Duży realizm walki, znakomite mapy i działanie w drużynie – to wyróżniki tego jednego z najpopularniejszych obecnie FPS-ów w sieci. Dodajmy, że America's Army na naszej płycie to najnowsza wersja, oznaczona numerkiem 1.9.

Zwolenników trybu single-player powinien za to ucieszyć rodzimy FPS zatytułowany Snajper. To historia pewnego płatnego zabójcy, pełna przemocy i szybkiej akcji, ale niepozbawiona humoru. Również w tym przypadku prezentujemy Wam najnowszą wersję gry zawierającą wiele udoskonaleń – przygotowaną specjalnie dla Czytelników „ŚGK Wydanie Specjalne".

Natomiast w piśmie znajdziecie wszystko to, co miłośnicy FPS-ów wiedzieć powinni. Jest zatem tekst o historii tego gatunku gier, opis najważniejszych serii oraz przegląd tego, co w najbliższych miesiącach pojawi się w sprzedaży (oraz Duke Nukem Forever – który może zostanie ukończony jeszcze w tym stuleciu). Na deser proponujemy też zapoznać się z polskimi FPS-ami: Mortyr 2 i Painkiller, które są właśnie w fazie produkcji. Pozostaje zatem życzyć tylko miłej lektury i długich godzin grania.

ŚWIAT GIER
WYDANIE SPECJALNE KOMPUTEROWYCH
3/2003

REDAKTOR NACZELNY:
Piotr Pieńkowski

REDAKTORZY PROWADZĄCY:
Piotr Orcholski, Maciej Jasiński

WSPÓŁPRACA:
Piotr Bilski, Grzegorz Szalbierz

REDAKTOR GRAFICZNY:
Tomasz Łoboda

SKŁAD KOMPUTEROWY:
Małgorzata Zalska, Monika Zawiszewska

KOREKTA:
Maciej Kowalski

KOLPORTAŻ:
Agnieszka Kowalczyk

ADRES KORESPONDENCYJNY:
Skrytka pocztowa 39,
ul. Jagiellońska 6, 85-005 Bydgoszcz

WYDAWCA: Egmont Polska sp. z o.o.

DRUK: Ortis, ul. Wojska Polskiego 1, 87-171 Bydgoszcz

TŁOCZENIE PŁYT: Takt s.c. ul. Wyzwolenia 2,
32-329 Bolesław

Redakcja nie odpowiada za treści reklam i ogłoszeń oraz zastrzega sobie prawo do zmiany tytułów i treści nadsyłanych materiałów. Redakcja nie zwraca materiałów niezamówionych.

Programy zawarte na płytach CD zostały przetestowane na największej możliwej ilości konfiguracji sprzętowych, a także pod kątem ewentualnej obecności wirusów. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za nieprawidłowe działanie programów lub szkody spowodowane ich używaniem.

Historia gier FPS 2

Polacy nie gęsi... też swoje FPS mają:
- Target 10
- Mortyr 10
- Snajper 11
- Chrome 11

Przegląd serii:
- Wolfenstein 12
- Dark Forces 13
- Quake 14
- Duke Nukem 3D 16
- Aliens vs Predator 17
- Unreal 18
- Half-Life 20

Na celowniku:
- Half Life 2 22
- Halo 23
- S.T.A.L.K.E.R. 23
- Far Cry 24
- Quake 4 24
- Kreed 25
- Deus Ex: Invisible War 25
- Tribes: Vengeance 26
- Counter Strike: Condition Zero 26
- Duke Nukem Forever 27
- Doom III: The Legacy 27
- Breed 28
- Painkiller (wywiad) 28
- Mortyr 2 (wywiad) 29

America's Army – instrukcja 30

Snajper – instrukcja 32

HISTORIA GIER

Gry FPS fascynują nas od wielu lat, jednak niewielu ludzi wie, iż ich historia sięga czasów znacznie odleglejszych niż początek lat 90-tych, kiedy to nikomu nieznana firma id Software stworzyła grę zatytułowaną Wolfenstein 3D. Poniższy artykuł ma przybliżyć najważniejsze momenty, wydarzenia i ludzi, którzy mieli wpływ na rozwój FPS-ów od momentu ich powstania aż do roku 2000.

Terminu „FPS" ze świecą szukać w encyklopediach i naukowych opracowaniach. Zdecydowanie najlepszą chyba definicję słów, od których pochodzi skrót FPS, podaje online'owa ency-klopedia o nazwie Wikipedia (http://wikipedia.org). Można w niej przeczytać, iż „FPS-em jest każda gra akcji, w której wyświetlany na ekranie obraz przedstawia widok widziany oczami bohatera gry. Określenie First-person shooter ma swoje korzenie w innym terminie, mianowicie First-person perspective, którego można użyć również w kontekście takich gier jak na przykład Wing Commander; większość ludzi zwykła jednak określać tym mianem gry powstałe na bazie lub naśladujące program Wolfenstein 3D firmy id Software".

Bazyl

GENEZA

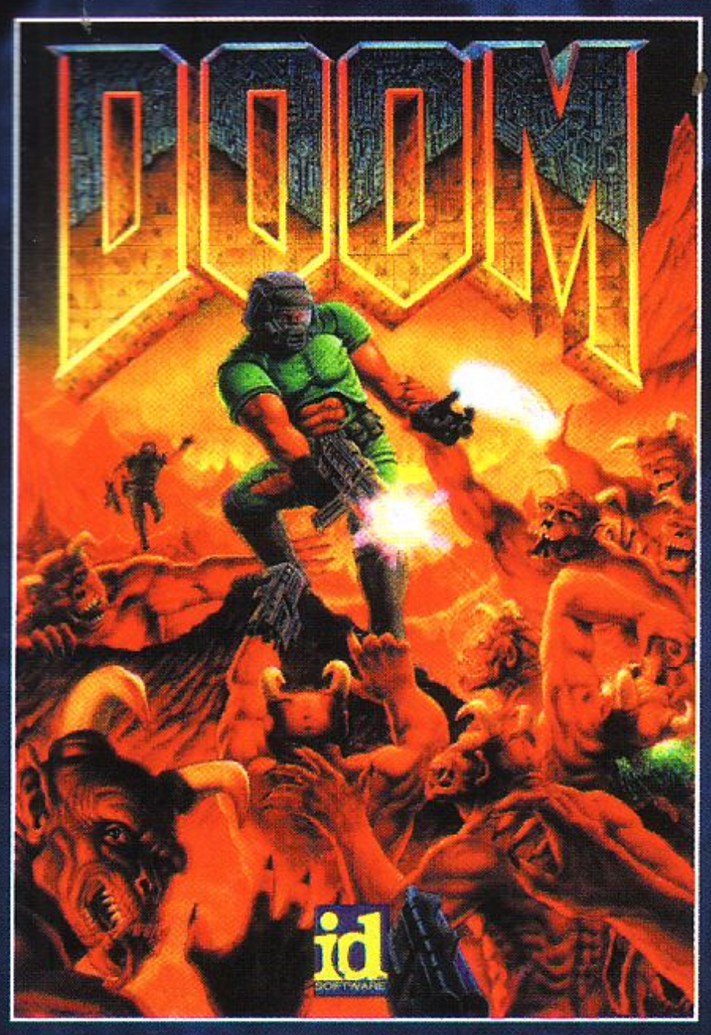
Gry FPS są niemalże równie stare jak komputery. Pierwszy program tego typu zatytułowany Space Simulator – w skrócie Spasim – powstał już w marcu 1974 roku. Jego grafikę stanowiły trójwymiarowe obiekty mające symbolizować statki poruszające się w kosmosie. Były pozbawione tekstur, odświeżanie ekranu następowało zaś z zawrotną prędkością 1 klatki na sekundę. Gra posiadała jednak w pełni funkcjonalny tryb multiplayer dający możliwość zabawy aż 32 osobom. W Spasim można było grać przy użyciu naukowej sieci PLATO posiadającej około 1000 stanowisk na całym świecie.

Za pierwszą komercyjną pragrę FPS, czyli taką, która faktycznie była dostępna w sprzedaży, uznać można ***Battlezone*** wydane w 1983 roku na konsolę Atari 2600. W latach 80-tych pojawiły się też takie programy jak ***Colony***, czy ***MIDI Maze***, które również można uznać za protoplastów gatunku. Prawdziwa historia FPS-ów zaczyna się jednak w miejscowości Shreveport w Luizjanie, gdzie spotkali się John Romero, Tom Hall, John Carmack

i Adrian Carmack (wbrew pozorom nie są ze sobą spokrewnieni). Pracowali dla firmy Softdisk Software, która wydawała magazyn komputerowy na dyskietkach. Czwórka przyszłych twórców nowego gatunku gier zarabiała całe 8 dolarów za godzinę wymyślając atrakcje do kolejnych numerów pisma. We wrześniu 1990 roku rozpoczęli realizację wspólnego projektu – gry zatytułowanej ***Commander Keen: Invasion of the Vorticons***. Kolejne jej części zdobyły sporą popularność, jednak, co najważniejsze, w tym samym czasie John Carmack wymyślił podwaliny gier 3D. Eksperymentalne gry takie jak: ***Catacombs 3D*** i ***Hovertank*** były przede wszystkim jego dziełem. Nie zdobyły wielkiego uznania, ale były to pierwsze prawdziwe FPS-y – znak tego, czym id miało zabłysnąć w przyszłości. W lutym 1991 roku cała czwórka opuściła Softdisk oficjalnie rozpoczynając działalność jako id Software.

Gry z serii ***Commander Keen*** były rozprowadzane czy raczej sprzedawane według pomysłu Scota Millera, który w 1987 roku założył we własnym domu w Garland (Texas) firmę Apogee. On właśnie wymyślił metodę polegającą na tym, by za darmo oferować w formie shareware'u nie całą grę, tylko jej część, informując jednak, iż można dokupić resztę. Sposób okazał się nadzwyczaj skuteczny, choć

FPS



początkowo id Software nie było pewne, czy w ten sposób da się zarabiać pieniądze. Dodać należy, iż współzałożycielem Apogee był kolega Millera ze szkolnej ławy, Georg Broussard, który w przyszłości zostanie szefem firmy 3D Realms (Duke Nukem Forever – brzmi znajomo?)

Wróćmy jednak do raczkującego id Software, którym Scot Miller szalenie się interesował i chciał na nim wymóc produkcję nowej gry 3D. W mniemaniu Millera, właśnie taka gra miała szansę na to, by podbić świat. Problem polegał na tym, iż id Software nie było tym specjalnie zainteresowane, gdyż miało już kontrakt na stworzenie kolejnej gry dla Softdisku. Miller długo nalegał i w końcu udało mu się zawrzeć dość skomplikowaną umowę, na mocy której id miało zrobić grę dla Apogee, zaś Apogee zobowiązało się stworzyć grę dla Softdisku. Z pewnością nikt już nie pamięta ***Scubaadventure*** napisanego przez Georga Broussarda, natomiast grą, którą stworzyło id Software był... ***Wolfenstein 3D***. Szokujące, ale gdyby nie nalegania Scota Millera, Wolf mógł nigdy nie powstać!

POCZĄTEK SŁAWY

5 maja 1992 roku Apogee wydało shareware'ową wersję Wolfensteina, zapoczątkowując erę FPS-ów – z czego jednak nikt wówczas nie zdawał sobie sprawy. Połączenie 256-kolorowej grafiki, doskonałego dźwięku (jak na owe czasy) autorstwa Bobby'ego Prince'a, a przede wszystkim idei swobodnego przemieszczania się w trójwymiarowym środowisku oraz konieczności ciągłego skupienia uwagi na walce – sprawiły, iż Wolfenstein 3D z miejsca stał się produktem kultowym.

Fakt, iż Wolfenstein 3D przeznaczony był na zdobywające właśnie wówczas coraz większą popularność komputery PC (których moc gwałtownie wzrosła po wprowadzeniu przez Intel procesora 80386) oraz, że dostępny był jako shareware, miał olbrzymi wpływ na jego popularność. Potencjalnie każdy posiadacz PC mógł uruchomić na swoim sprzęcie grę o oszałamiającej grafice i grywalności, a co więcej, nawet przy okrojonej wersji shareware'owej spędzić mnóstwo czasu. Chętnych były tysiące – gra swobodnie krążyła na dyskietkach i kanałach BBS. Firma id Software twierdziła, iż sprzedała około 250 tysięcy egzemplarzy pełnej wersji Wolfensteina 3D. Nigdy nie dowiemy się, ilu ludzi obejrzało Wolfensteina 3D w wersji shareware'owej, ale mogły to być miliony.

We wrześniu 1992 roku ukazał się następca Wolfensteina zatytułowany ***Spear of Destiny***. Program ten stworzyła firma FormGen Corp na licencji id Software. Gra zawierała jeden epizod liczący 20 poziomów, zupełnie nowe lokacje i postacie bossów, ogólna koncepcja gry była jednak identyczna z pierwowzorem.

W połowie 1993 roku id Software zdecydowało o rozpoczęciu sprzedaży Wolfensteina 3D w sklepach. Ponieważ Apogee nie było gotowe do przeprowadzenia takiej operacji, id skontaktowało się z firmą GT Software. To był początek trwającej pewien czas współpracy – dopóki id nie znalazło kolejnego partnera – Activision.

Poza pecetami, Wolfenstein 3D ukazał się również na trzy konsole: 3DO, Super Nintendo (wartą zapamiętania z uwagi na fakt, iż pewne elementy gry zostały zmienione: psy zastąpiono szczurami, zaś krew posoką), Atari Jaguar, oraz na Macintosha. Nie licząc konsoli SNES, na wszystkich pozostałych platformach Wolfenstein 3D wyglądał znacznie lepiej niż w oryginale. Wersja przeznaczona dla Macintosha rozrosła się też do olbrzymich rozmiarów – w sumie stworzono dla niej aż 90 poziomów, dysponowała ona również szerszą gamą uzbrojenia, trudniejszymi do zlikwidowania przeciwnikami i była ogólnie znacznie bardziej emocjonująca. Komputerom Apple'a należą się też słowa uwagi z tego względu, iż to właśnie dla nich stworzono grę zatytułowaną Castle Wolfenstein. To właśnie tę grę id postanowiło przenieść w świat 3D.

CIEKAWOSTKI

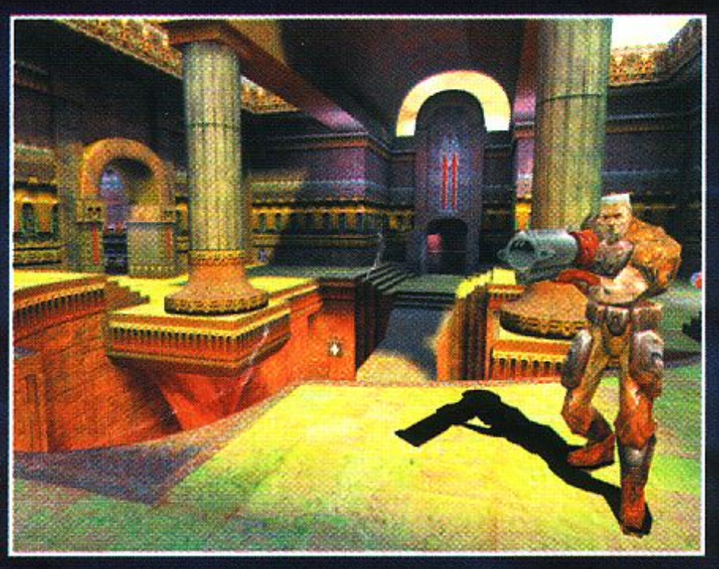
➤ **Sandy Petersen, długoletni projektant poziomów w id Software w latach 80-tych wymyślił grę role-playing Call of Cthulhu.**

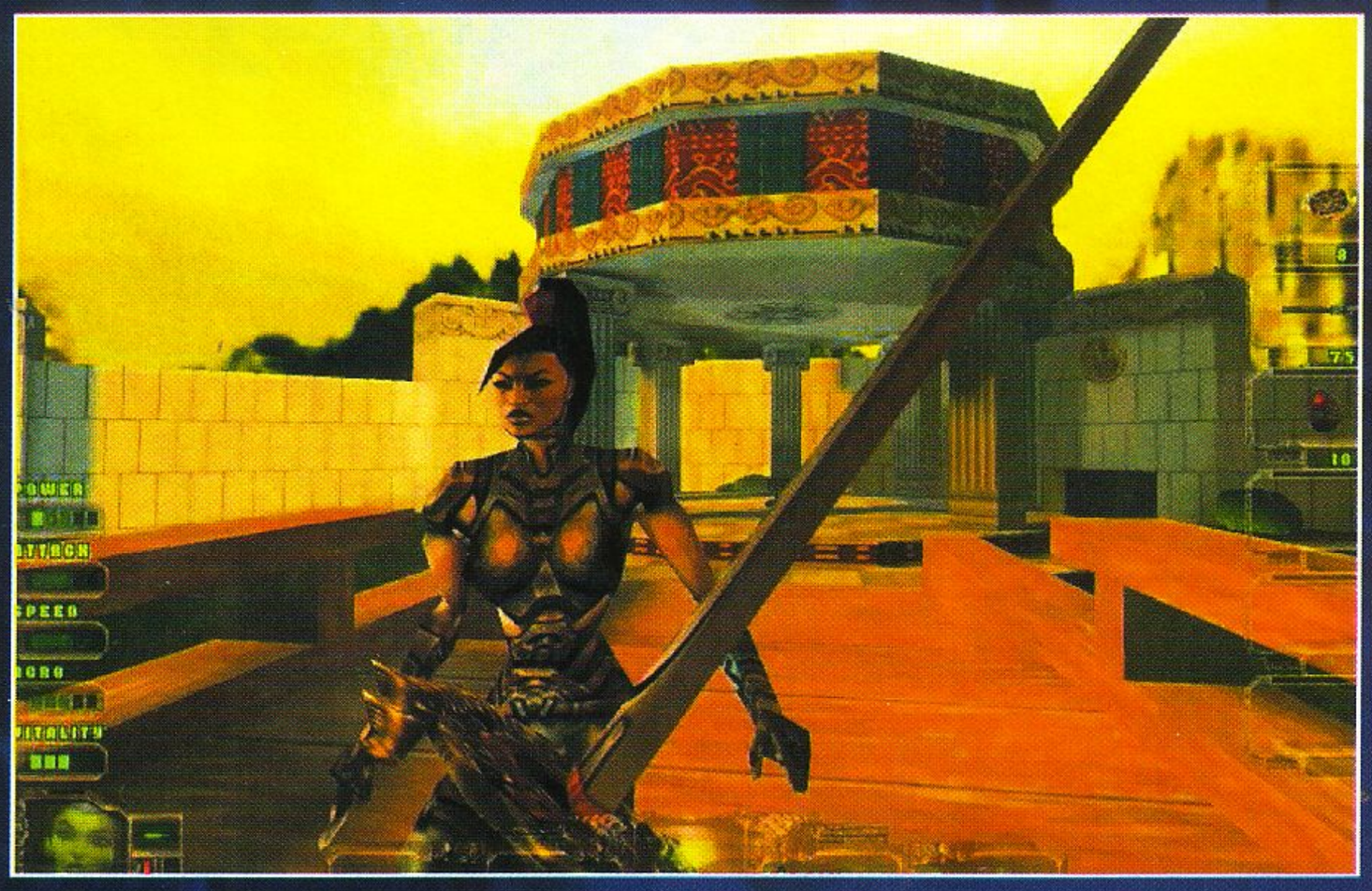
➤ **Michael Abrash, guru Johna Carmacka i autor książek, z których ten ostatni uczył się programowania, pracował w Microsofcie. Gdy John zaproponował mu pracę w id, Abrash odmówił, bowiem w tym czasie próbował zainteresować swojego pracodawcę własnym projektem gry i po miesiącach nalegań udało mu się to. Projekt otrzymała jednak inna grupa programistów. Abrash obraził się i przyjął ofertę Carmacka.**

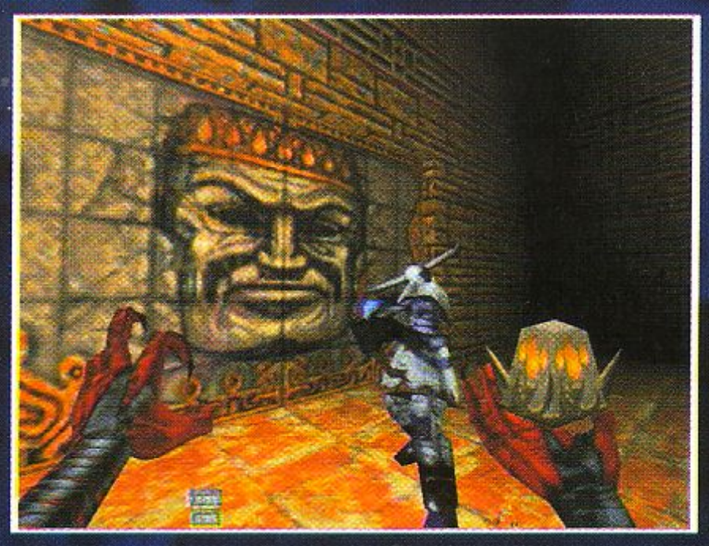
➤ **W lutym 1996 roku id wypuściło do Internetu trzy testowe poziomy Quake'a, by gracze sprawdzili, jak program spisuje się w trybie multiplayer. W dwa dni anonimowi użytkownicy nie tylko wskazali, gdzie są błędy, ale także wykonali patche, które je usunęły.**

➤ **W dniu premiery DOOM-a, pierwszy serwer, z którego można było pobrać grę, znajdował się na Uniwersytecie Wisconsin. Natychmiast po załadowaniu nań gry zawiesił się z uwagi na zbyt dużą liczbę chętnych chcących jak najszybciej ją pobrać.**

➤ **Pierwszą grą firmy Ion Storm był RTS zatytułowany Dominion. Dość nieszczęśliwie data premiery tego programu pokryła się z datą wypuszczenia przez Blizzarda dema Starcrafta. Zainteresowanie Dominion było znikome.**







Wolfenstein 3D, a raczej jego mocno podrasowany engine, stał się zaczątkiem sukcesów jeszcze jednej firmy – Raven Software. Założona w 1990 roku przez braci Briana i Stevena Raffela początkowo zajmowała się tworzeniem gier na Amigę. Bracia szybko dogadali się jednak z Johnem Carmackiem i już w 1993 roku świat ujrzał ich pierwszą grę FPS zatytułowaną ***Shadowcaster***. Był to pierwszy rolplej w konwencji FPP, który wprowadzał też nieznane wcześniej rozwiązania – główny bohater mógł przybierać różne kształty, rzucać zaklęcia, pływać, latać i – co najważniejsze – skakać! Pod tym względem Shadowcaster wyprzedził nawet *Dooma*. Raven Software na długi czas pozostał wierny swej pierwotnej fascynacji krainami fantasy, czego dowodem były jego kolejne gry FPS – ***Heretic 1*** i ***2***, ***Hexen 1*** i ***2*** oraz dodatki do nich.

APOGEE – GIGANT, O KTÓRYM ZAPOMNIANO

Pierwszy wydawca gier id, firma Apogee, bynajmniej nie ograniczała swoich interesów tylko do osoby Johna Carmacka i spółki. Jeszcze zanim Scot Miller zainteresował się id, Apogee wydało w 1989 roku pierwszą grę w formie shareware'u – ***Caves of Thor***, której twórcą był Todd Replogle, późniejszy główny programista trzech części Duke Nukem. W 1994 roku Apogee wydało z kolei grę, która początkowo miała być następcą Wolfensteina 3D, jednak po wycofaniu się id ze wspólnego interesu przemianowana została na ***Rise of the Triad***. Twórcą tej gry był Tom Hall, współzałożyciel id, który przeniósł się do Apogee jeszcze przed premierą Dooma. Przyczyną była różnica zdań na temat tego, jak Doom ma wyglądać. Później, wraz z Johnem Romero, który mniej więcej z podobnych przyczyn opuścił id Software, założył firmę Ion Storm. Ale o tym jeszcze powiemy.

Wracając do ***Rise of the Triad*** – przez pewną część graczy program ten uważany był za najlepszą deathmatchową grę, jaka wówczas istniała. Dysponował generatorem poziomów, opcją zabawy w sieci lokalnej dla 11 osób oraz funkcją znaną obecnie jako „parental lock". Sprzedaż *Rise of the Triad* wyniosła aż 150 tysięcy egzemplarzy, co – zważywszy na jej już nieco podstarzały engine Wolfensteina – było sporą niespodzianką. Tego samego roku Apogee ogłosiło rozpoczęcie prac nad czterema grami bazującymi na zupełnie nowym, rewolucyjnym enginie zwanym Build. Były to ***Shadow Warrior***, ***Blood***, ***Powerslave*** i ***Duke Nukem 3D***.

Najsłynniejszy z nich jest oczywiście ***Duke Nukem 3D***, który na długie lata wyznaczył standardy tworzenia poziomów, interaktywności środowiska gry, dźwięku, a nawet poczucia humoru – powiedzonka głównego bohatera gry znali chyba wszyscy. Wzbogacona edycja Duke Nukem 3D wydana pod nazwą Atomic Edition była też pierwszą grą FPS, w której wbudowane zostały boty.

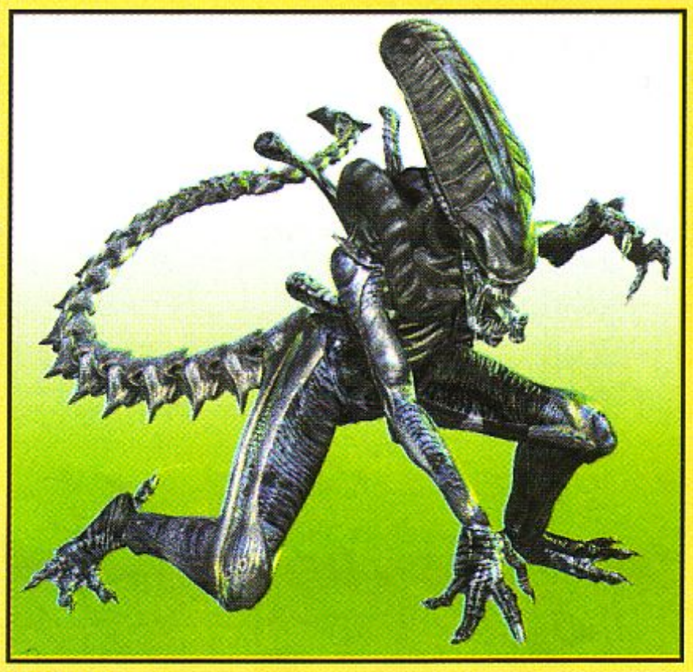
Rok 1994 był dla firmy Apogee ważny jeszcze z jednego powodu. W lipcu wyodrębniła się z niej firma 3D Realms, która miała zająć się wyłącznie produkcją nowych gier. Wystartowała doskonale – Duke Nukem 3D odniósł spektakularny sukces, jednak tematem żartów jest obecnie jej nazwa. 3D Realms nie stworzyło jak dotąd ani jednej w pełni trójwymiarowej gry, choć mieni się być jakoby krainą 3D. W Duke'u 3D wszystkie postacie widoczne na ekranie są płaskie jak stół, zaś druga gra wydana przez 3D Realms – Max Payne, powstała w istocie w Finlandii, w firmie Remedy Entertainment.

ID TWORZY HISTORIĘ

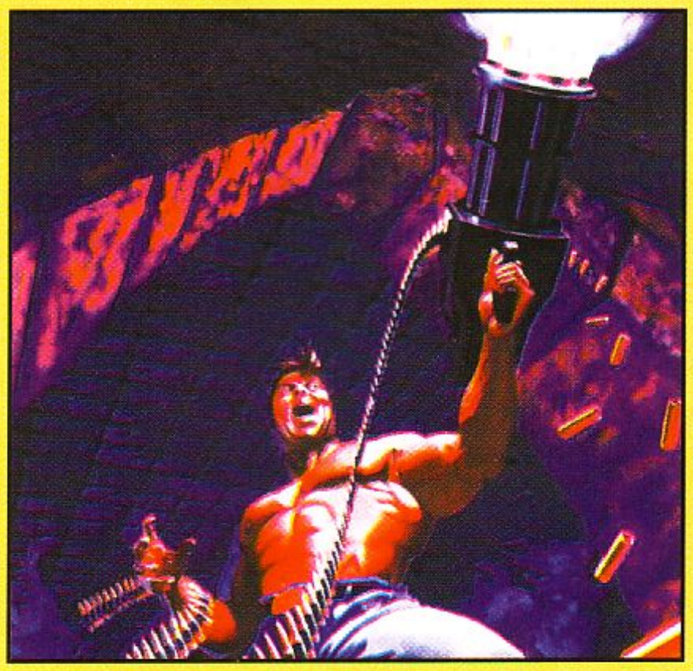
Wróćmy jednak do id Software. Naprawdę wielkim momentem w historii FPS-ów był 10 grudnia 1993 roku – dzień, w którym id zaprezentowało grę zatytułowaną *DOOM*. Świat dosłownie oszalał – ocenia się, że w pewnym

SŁYNNI BOHATEROWIE

DUKE
– najbardziej charakterystyczny macho w historii gier. Słynne są jego powiedzonka, „It's time to kick ass and chew bubble gum, and I'm all outta gum", czy „Hail to the King, baby". Wciąż popularny, ale to już zmierzch sławy.

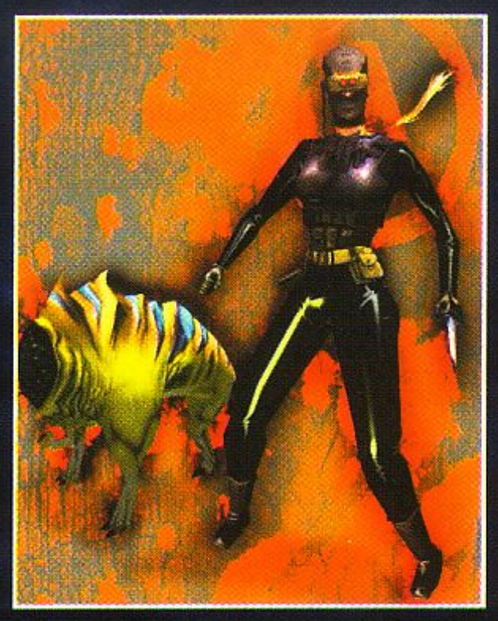


ALIEN
– gra w skórze obcego dostarczała niesamowitych emocji, a zwłaszcza możliwość odgryzania wrogom głów. Równie duże emocje czekały na każdego, kto w roli Predatora lub żołnierza zdecydował się walczyć z rojem obcych.



B.J. BLASKOWITZ
– główny bohater Wolfensteina 3D wzorowany na autentycznej postaci syna polskich imigrantów, który wsławił się w roli szpiega w okresie II wojny światowej. Alianci przyznali mu medal. Id Software dało mu drugie życie.

momencie ***Doom*** zainstalowany był na większej liczbie komputerów niż Windows. Napisany od podstaw przez Johna Carmacka engine Dooma był ówczesnym cudem programowania. Świat Dooma był wielopoziomowy, posiadał jasne i ciemne obszary, ściany biegnące pod dowolnymi kątami, nawet skromny, acz działający tryb multiplayer (dla 4 graczy). W ***Doomie*** znalazło się też kilka broni, które występują praktycznie w każdej grze FPS: strzelba, karabin maszynowy czy wyrzutnia rakiet. Dzięki Doomowi id stanęło pewnie na nogach. W 1994 gra przyniosła zyski rzędu prawie 8 milionów dolarów, w roku następnym prawie dwa razy tyle. Dla firmy zatrudniającej wówczas 14 osób były to olbrzymie pieniądze.



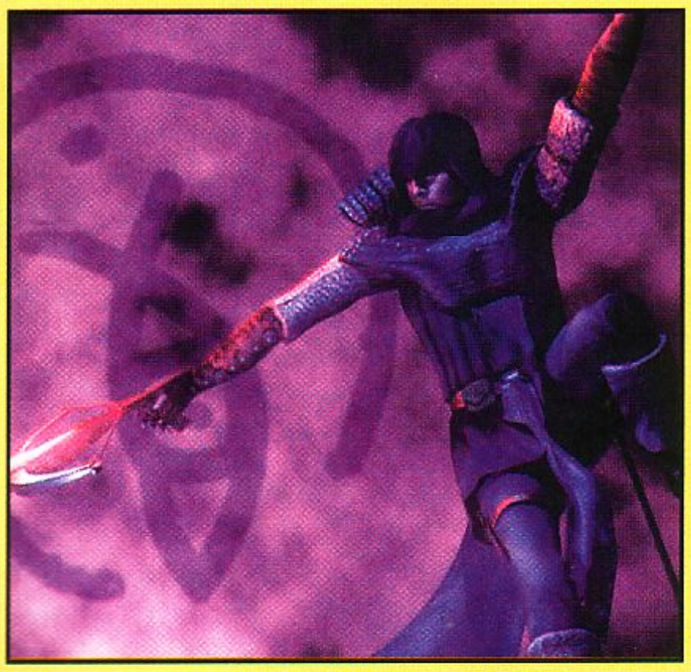
Z Doomem wiąże się jeszcze jedna ważna sprawa – początek tworzenia modów. Informacje o poszczególnych poziomach gry zapisane były w plikach .wad, które można było dość łatwo modyfikować. Ponieważ id Software wprost zachęcało do tego, bardzo szybko w Internecie pojawiły się edytory poziomów i różnego rodzaju narzędzia ułatwiające tworzenie nowych leveli. Narodził się zupełnie nowy trend – gracze sami zaczęli kreować epizody swoich ulubionych programów.

Zaledwie w niecały rok od premiery ***Dooma*** we wrześniu 1994 roku, id Software zaprezentowało drugą część gry. Posiadała ona nowe potwory, poziomy oraz najlepszą chyba broń jaką kiedykolwiek wymyślono dla FPS-a – podwójną strzelbę – Super Shotgun. Sama rozgrywka pozostała w stosunku do poprzednika niezmieniona. Walczyło się z hordami przerażających stworów i szukało kolorowych kart-kluczy potrzebnych do otworzenia niektórych drzwi. Wszyscy byli zadowoleni poza... Johnem Carmackiem. Na długo przed ukończeniem pierwszej części *Dooma* zabrał się do wymyślania zupełnie nowego, jeszcze lepszego engine'u.

Nowa gra id Software – ***Quake*** pojawiła się w maju 1996 roku. Została od podstaw zbudowana z myślą o zabawie w sieci. Być może to sprawiło, iż tryb dla pojedynczego gracza nie był zbyt oryginalny, jednak w chwili premiery programu i tak nikt nie zwrócił na to uwagi. Ludzie olśnieni byli grafiką, jaką zobaczyli na ekranach. Engine programu był w stanie tworzyć na ekranie iluzję w pełni trójwymiarowego świata. Przeciwnicy nie byli już tylko płaskimi, dwuwymiarowymi bitmapami, lecz trójwymiarowymi obiektami. Żywotność *Quake'owi* zapewniła jednak nie grafika, ale wspomniany tryb multiplayer. W zabawie mogło brać udział 16 graczy i już sam ten fakt wystarczył, by, jak grzyby po deszczu, zaczęły pojawiać się dedykowane grze serwery. Wkrótce w internecie zaroiło się też od tworzonych przez fanów map. Popularność ***Quake'a*** wzrosła jeszcze bardziej wraz z wydaniem patche'a zwanego Quakeworld. Dzięki niemu liczba graczy mogących brać udział w online'owej zabawie wzrosła do 32, umożliwiał on też w miarę wygodną grę nawet tym osobom, które korzystały z modemu. Zaczęła się era prawdziwego sieciowania.

GROŹNI KONKURENCI

Wielki sukces id Software nie pozostał niezauważony przez konkurencję. Wkrótce zaprezentowała ona swoje własne oryginalne gry, spośród których dwie zasługują na szczególną uwagę: wydany w listopadzie 1994 ***System***



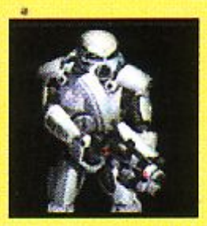
GARRET
– główny bohater gry Thief, który na zawsze zostanie w pamięci z uwagi na liczbę mrocznych miejsc odwiedzonych przez niego w trakcie kolejnych misji. Szybki, zwinny, cichy i bardzo inteligentny.

SERIOUS SAM
– od czasu, gdy świat poznał Serious Sama, słowo "poważny" (serious) nabrało zupełnie nowego znaczenia. Człowiek, który ma ciągoty do dużej broni (występującej w dużych ilościach) to właśnie człowiek "poważny". Chyba.

PRZECIWNICY GODNI ZAPAMIĘTANIA

ALIENS
(cykl Aliens vs Predator)
– dziecko chorego umysłu H.R. Gigera. Potrafiący dostosować się do każdych warunków drapieżca, w którego żyłach płynie kwas. Niezwykle szybki i wytrzymały, niebezpieczny na każdym etapie rozwoju (poza jajem).

CYBERDEMON (Doom)
– największy twardziel, na jakiego można było natknąć się w Doomie. Uzbrojony w wyrzutnie rakiet mogące wystrzeliwać 3 pociski jednocześnie. Nieprawdopodobnie wytrzymały.



DARKTROOPER
(Jedi Knight)
– jeden z najgroźniejszych żołnierzy Imperatora. Opancerzony, uzbrojony w karabin plazmowy, mogący latać – przeciwnik, który na pewno długo pozostanie w pamięci każdego, kto go spotkał mając tylko blaster.

FIEND (Quake)
– mistrz olimpijski w skoku w dal różniący się od zwykłego sportowca tym, że uzbrojony jest w wielkie zęby i olbrzymie pazury. Potrafi zaskoczyć, jak mało kto.

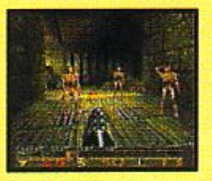
G-MAN (Half-Life)
– nikt tak naprawdę nie wie, kim jest ten człowiek. Kręci się zawsze w pobliżu, ale dostatecznie daleko, żeby nie móc posłać mu kulki.

SHODAN (System Shock 2)
– sztuczna inteligencja, która zawładnęła kosmiczną stacją, a o której nie wiesz, że istnieje przez sporą część gry. Obserwuje Cię przez wszechobecne kamery. BigBrother wysiada w porównaniu z tym...

LAB MONKEY
(System Shock 2)
– małpy wykorzystywane do celów badawczych, które nagle zaczynają zdradzać inteligencję, atakują w grupie, a nawet mają zdolności psioniczne... Brrr. Były naprawdę przerażające.

SIRIAN WEREBULL
(Serious Sam)
– gigantyczny bawół, który dosłownie cię taranuje. Gdy pędzi całe stado Sirian Werebullów, masz wrażenie, że ziemia drży pod stopami.

SPECTRE (Doom)
– praktycznie niewidzialne stworzenie podobne do występującego w Doomie demona. Nie jest zbyt wytrzymałe ani silne, ale gdy atakuje grupą w ciemności...



ZOMBIE (Quake)
– o ile nie masz granatów lub rakiet, może stanowić poważny problem, gdyż „zwykłe" pociski nie wyrządzają mu krzywdy. Powalony zombie po pewnym czasie wstaje, by znów atakować.

KALENDARIUM 1992 – 2000

05.1992 – Wolfenstein 3D (id Software)
09.1992 – Spear of Destiny (FormGen Corp)
10.1993 – Shadowcaster (Raven Software)
12.1993 – Doom (id Software)
01.1994 – Heretic (Raven Software)
09.1994 – Doom 2 (id Software)
11.1994 – System Shock (Looking Glass Technologies)
12.1994 – Rise of the Triad (3D Realms)
02.1995 – Dark Forces (LucasArts)
09.1995 – Hexen (Raven Software)
01.1996 – Duke Nukem 3D (3D Realms)
05.1996 – Quake (id Software)
11.1996 – Alien Trilogy (Probe Entertainment)
12.1996 – Realms of the Haunting (Gremlin Interactive)
04.1997 – Redneck Rampage (Xatrix)
05.1997 – Blood (Monolith)
08.1997 – Hexen 2 (Raven Software)
08.1997 – Shadow Warrior (3D Realms)
09.1997 – Jedi Knight: Dark Forces 2 (LucasArts)
11.1997 – Quake 2 (id Software)
11.1997 – Turok: Dinosaur Hunter (Acclaim)
05.1998 – Unreal (Epic MegaGames)
07.1998 – Tom Clancy's Rainbow Six (Red Storm Entertainment)
09.1998 – Delta Force (Novalogic)
09.1998 – Star Trek The Next Generation: Klingon Honor Guard (Microprose)
10.1998 – Blood 2 (Monolith)
10.1998 – Half-Life (Valve Software)
10.1998 – Heretic 2 (Raven Software)
10.1998 – Sin (Ritual Entertainment)
10.1998 – Trespasser
11.1998 – Starsiege Tribes
11.1998 – Thief (Looking Glass Studios)
01.1999 – Turok 2 (Acclaim)
03.1999 – Requiem: Avenging Angel (Cyclone Studios)
04.1999 – Aliens vs Predator (Rebellion)
06.1999 – Kingpin (Xatrix)
07.1999 – ShadowMan (Acclaim)
07.1999 – System Shock 2 (Irrational Games/ Looking Glass Studios)
08.1999 – Tom Clancy's Rainbow Six: Roque Spear (Red Storm Entertainment)
10.1999 – Delta Force 2 (Novalogic)
10.1999 – Wheel of Time (Legend Entertainment)
11.1999 – Quake 3 (id Software)
11.1999 – Unreal Tournament (Digital Extremes)
12.1999 – Mortyr (Mirage)
02.2000 – Soldier of Fortune (Raven Software)
02.2000 – Thief 2 (Looking Glass Studios)
04.2000 – Daikatana (Ion Storm)
06.2000 – Deus Ex
07.2000 – KISS: Psycho Circus (Third Law Interactive)
09.2000 – Star Trek: Voyager Elite Force (Raven Software)
11.2000 – No One Lives Forever (Monolith)

Shock **oraz** ***Dark Forces*****, które pojawiło się w lutym 1995. Pierwsza z tych gier stworzona została przez mało wówczas znany zespół Looking Glass Technologies, którego trzon stanowili Warren Spector i Doug Church. Był to rolplej, którego akcja toczyła się na stacji kosmicznej. Program był niesłychanie złożony oferując rozmaite możliwości realizacji powierzonych zadań, główny bohater mógł też wykonać więcej ruchów niż w jakiejkolwiek innej grze FPP do tej pory (dostępne było kucanie, wychylanie się zza rogu, wspinanie po drabinkach, leżenie). Najbardziej szokowały jednak ówczesnych graczy wymagania sprzętowe gry – zalecany PC486DX2/66MHz i 8 MB na karcie graficznej ledwie wystarczały, by grę uruchomić w trybie SVGA (oferowanym tylko w wersji wydanej na płycie CD). Trzeba zaznaczyć, iż taki sprzęt był wówczas w posiadaniu nielicznych.**

Drugą grą, która zdobyła sobie powszechne uznanie było Dark Forces stworzone przez LucasArts. FPS, którego akcja toczyła się w świecie „Gwiezdnych Wojen", wydawał się murowanym hitem... i tak właśnie się stało, nawet pomimo narzekań na brak możliwości wykonania sejwu. Ten następował automatycznie po przejściu konkretnego etapu gry. Do dziś trwa spór pomiędzy tymi, którzy twierdzą, że była to największa zaleta gry (bo zwiększała związane z nią emocje) a tymi, którzy uważają to za wadę (bo wystarczył drobny błąd aby rozpoczynać etap od początku). Spór o to, czy stosować w grach FPP opcję save rozszerzył się potem również na inne tytuły.

QUAKE 2 I JEGO ZABÓJCA

Druga połowa roku 1996 i cały 1997 upłynął pod znakiem walki dwóch standardów gry w sieci: oferowanego przez *Quake'a* i *Duke'a*. Do dziś dnia nie zostało rozstrzygnięte, która powodowała wydzielanie większej ilości adrenaliny. *Duke* oferował bardziej oryginalne bronie, był też bardziej dynamiczny; *Quake* zachwycał grafiką.

W 1997 roku uroki w pełni trójwymiarowej grafiki doceniła też firma LucasArts, która przedstawiła drugą część *Dark Forces*. Gra stała się sławna za sprawą mieczy świetlnych, których można było używać w walce, jak również dzięki dodaniu do zabawy elementów RPG. Dokładniej mówiąc, główny bohater mógł rozwijać MOC podążając jej Jasną lub Ciemną Stroną.

Pod koniec 1997 roku coraz częściej zaczęto mówić o „zabójcy Quake'a", który był szykowany przez firmę Epic MegaGames. Jednocześnie trwała ofensywa medialna id Software, które kończyło właśnie prace nad drugą częścią swej sztandarowej gry. *Quake 2* ukazał się w listopadzie i podobnie jak pierwowzór, powalił ludzi na kolana doskonałą, jak na owe czasy, grafiką. Przede wszystkim gra korzystała z akceleracji 3D, co w tamtych czasach z definicji oznaczało możliwość współdziałania z kartą graficzną firmy 3Dfx. Mapy dostępne w grze były większe, pojawiło się kolorowe oświetlenie, zaś postacie botów były zbudowane z o wiele większej liczby wielokątów, niż w oryginalnym Quake'u. Świat gry stał się też bardziej interaktywny, obiekty mogły rozpadać się na części lub poruszać. Jedyna rzecz, jaka dziwiła, to fakt, iż gra była ukierunkowana na tryb dla pojedynczego gracza; biorąc pod uwagę popularność quake'owego deathmatchowania, było dość zaskakującym posunięciem ze strony id.

Mniej więcej w pół roku po premierze *Quake'a* firma Epic MegaGames zaprezentowała swój najnowszy produkt: *Unreala*. Na chwilę świat prawie zapomniał o *Quake'u 2*. *Unreal* był absolutnie nie do pobicia pod względem grafiki.

Kolorowe oświetlenie, możliwość tworzenia wielkich poziomów, refleksy światła na wodzie, efekt przeźroczystości, mgły, zaawansowany system animacji szkieletowej, mimika twarzy – zalety gry wymieniać można by długo. Niestety były również i zgrzyty: akcja miała nierówne tempo (zdarzały się chwile, kiedy przez długi czas nic się nie działo), tryb multiplayer był praktycznie niegrywalny i na pewno pozostawał w tyle za sieciową rozgrywką oferowaną przez Quake'a 2.

Mimo tych problemów Unreal odniósł wielki sukces, zaś jego engine stał się bazą do produkcji wielu gier, między innymi Wheel of Time, Star Trek The Next Generation: Klingon Honor Guard, Werewolf, Hired Guns, Kingpin, Deus Ex, Heavy Metal: F.A.K.K.2, Rune, Clive Barker's Undying czy ostatnio America's Army. Interesujące jest to, że licencję na engine Unreala jako pierwsza kupiła firma Microprose, która szukała silnika dla swego X-Com Alliance. Jak wiadomo, Microprose dawno już nie ma, a o grze również chyba zapomniano.

Unreal stał się początkiem sławy jednego ze współzałożycieli firmy Epic MegaGames, Tima Sweeney'a. Ten „supermózg", który zdaje się dorównywać samemu Johnowi Carmackowi, początkowo zajmował się tworzeniem prostych platformówek. Enginem *Unreala* zajął się dopiero w 1996 roku, efekt jego pracy przeszedł jednak najśmielsze oczekiwania.

PAMIĘTNY ROK 1998

Unreal, który ukazał się w maju 1998, zapoczątkował okres pełen niespodzianek. Tego samego roku światło dzienne ujrzały: ***Tom Clancy's Rainbow Six*** – pierwsza gra nowego podgatunku określanego mianem tactical-shooter, ***Blood 2*** – pierwsza gra napędzana nowym enginem o nazwie Lithtech, ***Half-Life*** – gra, która na długie lata wytyczyła kierunek tworzenia FPS-ów, oraz Thief – zaskakująca pseudo-symulacja życia złodzieja.

Oczywiście największą niespodzianką był ***Half-Life***, który praktycznie do dnia dzisiejszego uznawany jest za kamień milowy w historii FPS-ów. Nigdy wcześniej, a praktycznie też nigdy później – żadnej innej grze nie udało się wykreować świata tak spójnego, przekonywującego i zaskakującego. Niezwykłe jest też to, iż Half-Life był debiutancką grą założonej w 1996 roku firmy Valve. Od samego początku kierownictwo firmy w osobie Gabe'a Newella miało jednak jasną wizję tego, co jest jej celem. Wcześniej Newell przez 13 lat pracował dla Microsoftu, gdzie między innymi założył dział multimediów. Prócz doświadczenia, zdobył również duże pieniądze, co pozwoliło Valve na łatwy start. Fakt, iż Half-Life powstał na bazie mocno zmodyfikowanego engine'u Quake'a 2, a mimo to zachwycił tysiące ludzi, którzy wcześniej widzieli już Unreala, jest chyba najlepszym dowodem na to, iż dobry zespół potrafi robić cuda nawet jeśli korzysta z – wydawać by się mogło – przestarzałej technologii.

Kolejnym ważnym wydarzeniem 1998 roku była premiera ***Blooda 2***. Istotna była przy tym nie tyle gra, co napędzający ją engine – Lithtech, który dołączył do „walczących" już ze sobą silników Unreala i Quake'a.

NAJBARDZIEJ CHARAKTERYSTYCZNA BROŃ

ALIEN'S JAW (Aliens vs Predator)
– szczęki obcego. Śmiertelnie niebezpieczne ząbki najbardziej przerażającego zabójcy w galaktyce.

BFG9000 (Doom)
– broń ostateczna. Przy trafieniu w cel widać było oślepiający błysk, niczym przy zrzuceniu bomby atomowej.

FORCE GRIP (Jedi Knight)
– duszenie na odległość, w którym specjalizował się Darth Vader. Kyle Katarn potrafił również podnieść przeciwnika za gardło i zrzucić w przepaść.

PREDATOR'S DISC (Aliens vs Predator)
– broń z rodzaju „rzuć i zapomnij". Po namierzeniu celu dysk zawsze trafiał, najczęściej pozbawiając przeciwnika głowy.

RAILGUN (Quake 2 / Quake 3)
– wyrzucany z olbrzymią prędkością pocisk był w stanie przebić się przez kilku przeciwników. Strzelanie z tej broni wymagało dużej wprawy z uwagi na niewielkie opóźnienie strzału w stosunku do pociągnięcia za spust.

REDEEMER (Unreal Tournament)
– odpowiednik BFG9000. Olbrzymia siła i duży obszar działania gwarantował niebywałą skuteczność rażenia. Pocisk redeemera mógł być również naprowadzany na cel ręcznie.

SBC CANNON (Serious Sam)
– wielkie działo, kopia armaty z pirackiego statku. Strzela olbrzymimi kulami, które tocząc się powalają przeciwników niczym w grze w kręgle.

SHOTGUN (Doom)
– strzelba. Najpopularniejsza chyba broń w grach FPS. W wersji rozwojowej wyposażona w dwie lufy dające większą siłę ognia. Niezwykle przyjemna w użyciu w grach Serious Sam i Outlaws (również w wersji obrzyna).

SHRINK RAY (Duke Nukem 3D)
– po trafieniu przeciwnik ulegał zmniejszeniu do rozmiarów krasnoludka, którego można rozdeptać – co też wielu graczy z sadystyczną przyjemnością czyniło.

VOODOO DOLL (Blood)
– trochę magii w skostniałym arsenale FPS-ów. Sposób użycia: nakierować na cel, wbić w lalkę igłę, patrzeć jak przeciwnik umiera wijąc się z bólu. Broń barzo ekologiczna, bowiem wykonana z naturalnych tkanin i wypchana słomą.

POLSKIE SIECIOWANIE

Rozbudowane kampanie dla pojedynczego gracza nie są jedynym sposobem, w jaki spędzamy czas przy FPS-ach. Po ukończeniu gry single player przygoda nie kończy się. Wiele strzelanek pozwala nam na kontynuowanie zabawy w trybie multiplayer. W kawiarenkach internetowych często organizowane są turnieje, a gdy mamy podłączenie do internetu, możemy o dowolnej porze grać z innymi graczami. Do zabawy multi wystarcza modem. Nie spodziewaj się, że zapewni on dobre warunki gry. W większość strzelanek gra się dobrze dopiero wówczas, gdy masz ISDN, SDI lub Neostradę.

Gracze grający w internecie tworzą tzw. sceny. Każdy FPS ma swoją własną scenę. W Polsce do najpopularniejszych scen należą: Counter Strike, Quake 3 Arena, Medal of Honor i Unreal Tournament. Gra się też w inne, mniej popularne strzelanki, takie jak Battlefield 1942, America's Army, Tactical Ops. Gracze prowadzą strony WWW poświęcone swojej grze, pisują na forach i organizują turnieje. Zawody rozgrywane są często przez internet, ale popularne są również zloty, w czasie których często organizuje się małe turnieje.

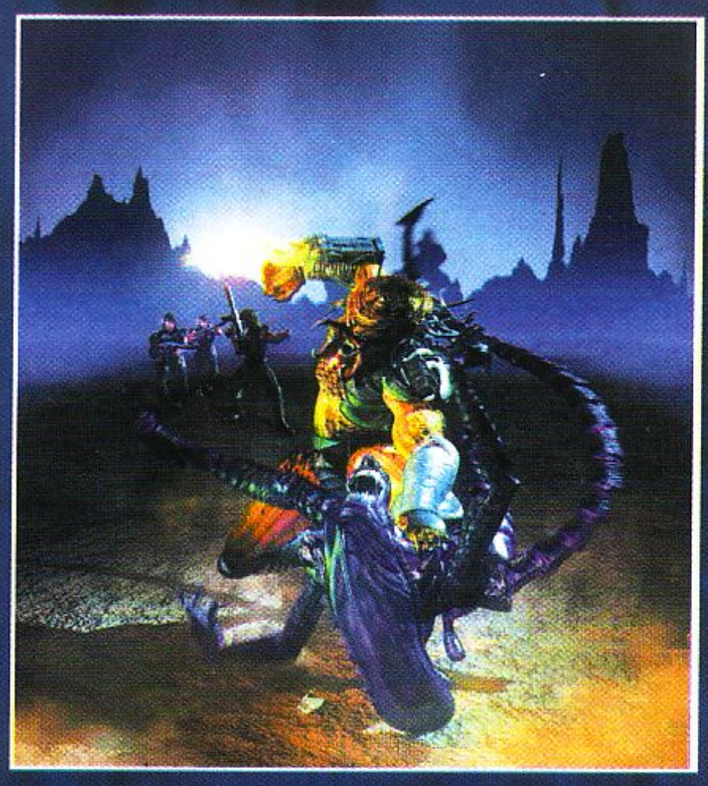
Gracze grający w sieci łączą się w zespoły nazywane klanami. Dzięki temu oprócz turniejów, w których biorą udział pojedyncze osoby, można grać także w trybach zespołowych. Do najpopularniejszych należą Team Death Match (TDM) oraz Capture the Flag (CTF). W tych trybach organizowanych jest najwięcej imprez, które często przyjmują formę tzw. drabinek (ladderów). Najwięcej drabinek rozgrywa się w ramach ClanBase – www.clanbase.com. Gracze rywalizują tam także na arenie międzynarodowej. Do największych sukcesów Polaków za granicą należy zdobycie pierwszego miejsca w Pucharze Narodów (Nations Cup) w ClanBase w grze Ghost Recon.

DROBNE I WIELKIE POMYSŁY

DODGING
– ciekawostka z gry Unreal Tournament. Mówiąc wprost jest to szybki skok w bok, do przodu lub do tyłu umożliwiający gwałtowną zmianę pozycji. Fascynujące zwłaszcza, gdy bierze się udział w deathmatchu. W UT 2003 prócz „Zwykłego" dodge'a zastosowano również „dodge" podwójny.

ROCKET-JUMPING
– wykonywanie skoków przy użyciu rakiet lub granatów Metoda ta rozpropagowana została przez graczy Quake'a. Umożliwiało to dostanie się do miejsc z pozoru niedostępnych.

SHOCK RIFLE COMBO
– jeden z łatwiejszych tricków do wykonania w grze Unreal Tournament, który jednak zadziwia każdego nowicjusza. Precyzyjny strzał z shock rifle'a w sam środek wystrzelonej wcześniej z tej broni kuli plazmy powoduje jej gwałtowną eksplozję. Wymaga to naprawdę sporej precyzji.



Stworzyła go założona w 1995 roku firma Monolith, która w dalszym ciągu opracowuje kolejne wersje swojego produktu wydając nań średnio 2 miliony dolarów rocznie. Interes chyba się opłaca, gdyż gier korzystających z Lithtecha jest coraz więcej.

Ostatnią z dużych niespodzianek roku 1998 była premiera gry ***Tom Clancy's Rainbow Six*** stworzonej przez założoną dwa lata wcześniej firmę Red Storm Entertainment. ***Rainbow Six*** praktycznie od podstaw wykreował nowy gatunek realistycznych FPS-ów symulujących działania różnych oddziałów specjalnych. Gra zawierała też bardzo dużo elementów strategii, co stanowiło powiew świeżości na rynku zdominowanym wówczas przez quake'o podobne strzelaniny.

WIELCY PRZEGRANI

Do roku 1998 id Software było niekwestionowanym liderem na rynku gier 3D. Poważnym zagrożeniem stał się Unreal, ale bynajmniej nie on był pierwszym, który rzucił id Software rękawicę. Wcześniej zrobił to John Romero, jeden ze współzałożycieli i współtwórca sukcesów id Software. W 1996 roku, po konflikcie z resztą zespołu założył w Dallas swoją własną firmę – Ion Storm. Dołączył do niego stary znajomy Tom Hall, a później także Warren Spector, twórca doskonałego *System Shock*. Sława otaczająca Romero była tak wielka, że wartość Ion Storm oceniano na 100 milionów dolarów i to zanim firma zrobiła jakąkolwiek grę! Wizja przyświecająca Romero była prosta: robimy wielkie gry, za wielkie pieniądze zgodnie z doktryną „Design is a law" – co można tłumaczyć w taki sposób, że najważniejsza jest treść gry, a nie stojąca za nią technologia. Jak się okazało, polityka ta srogo zemściła się na firmie. Jej pierwsza gra – strategia czasu rzeczywistego zatytułowana ***Dominion***, kosztowała setki tysięcy dolarów, a sprzedano jej zaledwie około 10000 egzemplarzy. Dotkliwą porażkę poniosła również ***Daikatana*** – gra, której Romero poświęcił najwięcej czasu. Ukazała się ona w roku 2000, grubo po czasie, w którym mogła odnieść sukces i zaledwie na dwa miesiące przed Deus Ex, choć prace nad tym ostatnim rozpoczęto w Ion Storm dopiero w 1998 roku. Daikatana napędzana była zmodyfikowanym enginem Quake'a 2 i choć wyglądała całkiem dobrze, pogrążyły ją liczne błędy. Eidos, wydawca gier Ion Storm stracił na całej inwestycji prawie 50 milionów dolarów i w końcu postanowił wyciągnąć wtyczkę. Oddział Ion Storm w Dallas został zamknięty, choć drugi jej człon w Austin pozostał przy życiu, co było zasługą sukcesu powstałego tam *Deus Exa*.

Ion Storm, zapewne bez złych intencji, stał się kamieniem u szyi innej firmy – wspomnianej wcześniej Looking Glass Studios. Z powodu kłopotów finansowych została ona zamknięta w maju 2000 roku, zaledwie trzy miesiące po premierze jej doskonałego Thiefa 2. Niektórzy z jej pracowników wyrażali później żal, iż Eidos łożył olbrzymie pieniądze na Ion Storm, który tylko przesuwał datę premiery Daikatany, natomiast nie pomógł Looking Glass Studios, choć ten tworzył doskonałe gry. Szczęśliwie wielu byłych pracowników LGS, na przykład Randy Smith i Alex Duran, znalazło pracę w tej części Ion Storm, która przetrwała... i obecnie pracuje nad trzecią częścią Thiefa.

ERA MULTIPLAYER

Po premierze ***Quake'a 2*** i ***Unreala*** wszyscy wiedzieli, iż w grze sieciowej znacznie lepiej sprawdza się ten pierwszy, natomiast palmę pierwszeństwa w kwestii grafiki trzyma

NAJGORSZE FPS-Y

DAIKATANA
– po długich latach oczekiwania, Daikatana na niewielu zrobiła pozytywne wrażenie. Duża liczba broni, duże mapy, zróżnicowani przeciwnicy – to są zalety. Jednak wystarczy spędzić kwadrans na poszukiwaniach własnych towarzyszy, którzy gdzieś się zgubili, by cała przyjemność z grania ulotniła się.

POSTAL 2
– twórcy tej gry wpadli na pomysł, że wystarczy wziąć znany engine (nowego Unreala) połączyć go z mnóstwem bezsensownej przemocy i sukces murowany. Nie bardzo. Postal 2 wygląda jakby nie był ukończony, zaś potwornie długie okresy ładowania kolejnych lokacji każą wątpić, czy autorzy gry znają się na programowaniu.

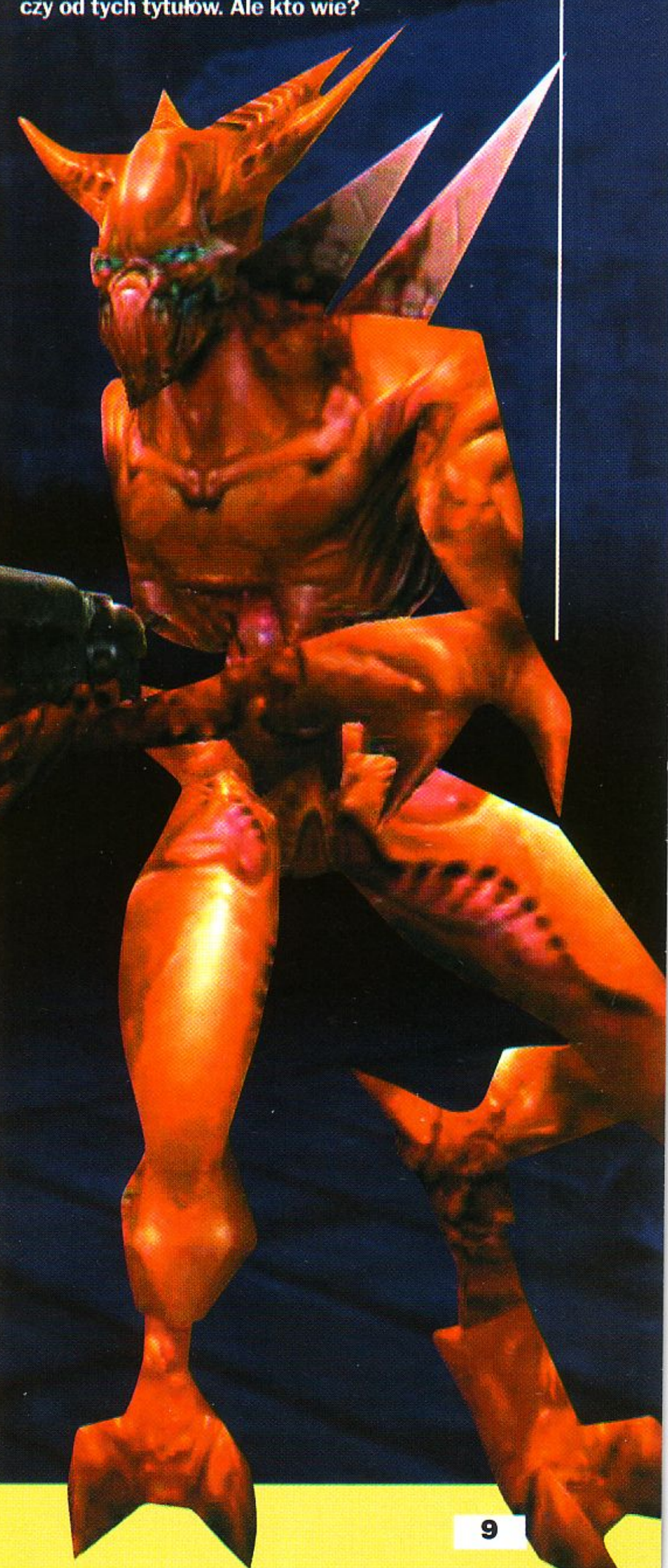
ten drugi. Id Software zdawało sobie sprawę, że jeśli chce utrzymać pozycję lidera musi coś zrobić z wyglądem Quake'a, Epic z kolei wiedział, że musi koniecznie naprawić kod sieciowy ***Unreala***. Duch współzawodnictwa był tak silny, iż ***Quake 3*** i ***Unreal Tournament*** miały premierę praktycznie równocześnie w listopadzie 1999 roku. Obydwie gry były bardzo dobre, obydwie natychmiast zyskały sobie grono gorących entuzjastów, którzy podzielili się na wrogie obozy niemalże tak silnie zantagonizowane, jak przed laty posiadacze PC-etów i komputerów Amiga. Choć w naszym przeświadczeniu *UT* okazał się ciut lepszy (został też uznany za grę roku przez większą część prasy branżowej), to jednak nigdy nie pokonał *Quake'a 3* całkowicie. Należy też wspomnieć, iż na prawie rok przed pojawieniem się *Q3* i *UT* firma Dynamix zaprezentowała grę ***Starsiege Tribes***, która wyewoluowała później do postaci popularnego obecnie ***Tribes 2***.

Zwaśnione strony pogodził ***Counter-Strike***, napisany dla Half-Life'a mod, który stał się największym multiplayerowym przebojem wszechczasów. Liczba grających w niego osób wielokrotnie przewyższała liczbę osób grających w produkty konkurencyjne do CS. O przyczynę takiego stanu rzeczy można się sprzeczać, ale dwa fakty są bezsporne: CS miał najmniejsze wymagania sprzętowe i doskonały kod sieciowy nieustannie modyfikowany przez graczy. Do tej pory nikomu nie udało się powtórzyć tego wyczynu.

NAJWIĘKSZA ZAGADKA HISTORII

Rok 2000 nie przyniósł wielkich niespodzianek. Pojawiła się z dawna oczekiwana ***Daikatana***, jak również ***Soldier of Fortune***. Obydwie gry bazowały na wiekowym już wówczas enginie Quake'a 2 aczkolwiek obydwie wyglądały przyzwoicie. Tak naprawdę wszyscy czekali na ***Duke Nukem Forever***, który najpierw miał się ukazać w połowie 1998 roku, potem przesiadł się z *engine'u* Quake 2 na engine *Unreala* i miał się ukazać w roku 1999... i nic, cisza do dziś. Licencja na engine *Q2* kosztowała 3D Realms pół miliona dolarów, drugie tyle wydano na engine Unreala. W komunikacie prasowym z 1998 roku George Broussard stwierdził, iż przesiadka z jednego engine'u na drugi nie powinna zająć więcej niż 4-6 tygodni. Trzeba pamiętać, iż DNF w wersji *„quake'owe"* był już jakoby prawie ukończony. Czy ktoś zatem wie, gdzie jest Duke? Twórcy gry od trzech lat powtarzają do znudzenia, że gra będzie skończona, jak będzie skończona.

W tym roku ma nastąpić premiera ***Half-Life'a 2*** i ***Dooma 3***. Każda z tych gier może postawić poprzeczkę dla innych FPSów na niespotykanym dotąd poziomie. Duke Nukem Forever musiałby być naprawdę niezwykły, by odwrócić uwagę graczy od tych tytułów. Ale kto wie?



DIE HARD: NAKATOMI PLAZA

– wydawać by się mogło, że gra oparta na filmie „Die Hard" (u nas pod tytułem „Szklana pułapka", musi być przynajmniej dobra. Niestety, zbyt duża liczba z góry założonych zdarzeń i słaby moduł AI sprawiły, iż gra nie tylko była nudna, ale też nadawała się tylko do jednokrotnego użytku.

JAMES BOND NIGHTFIRE

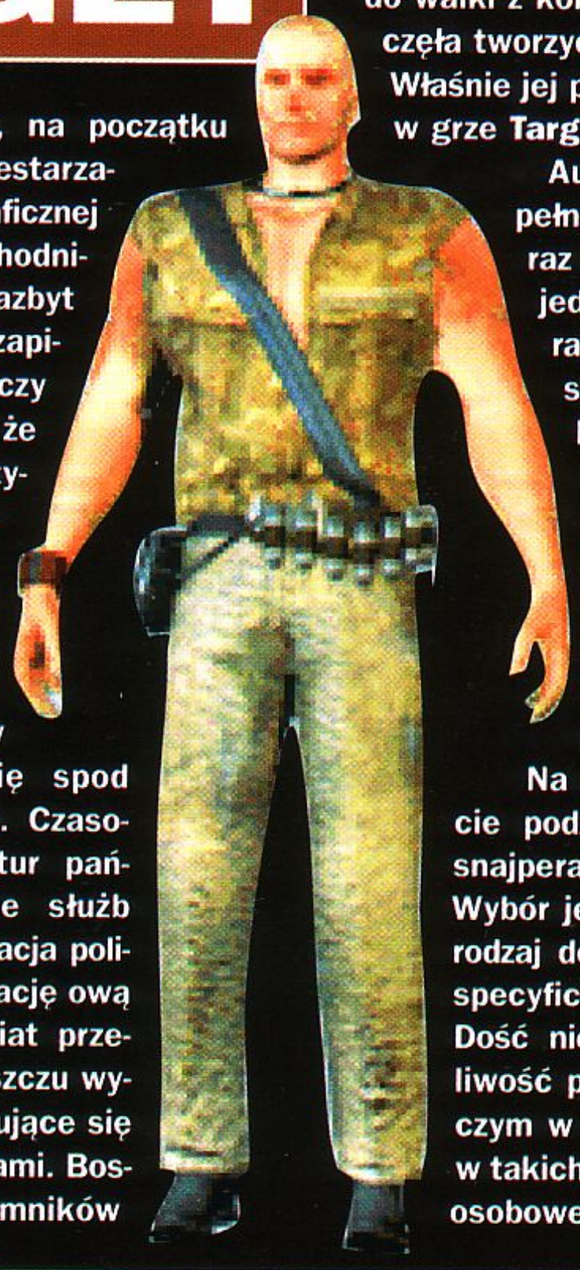
– to jedna z tych gier, które wprawiają człowieka w zdumienie. Znikające tekstury, strażnicy, którzy nie są wstanie zauważyć podchodzącego do nich przeciwnika, nienadający się do użytku tryb multiplayer. Aż dziw bierze, że zrobiła to firma Gearbox, która, zdawało nam się, zna się na rzeczy.

POLACY NIE GĘSI...

W dorobku rodzimych programistów nie znajdziemy zbyt wielu gier FPS. Wynika to najzwyczajniej z wysokich kosztów ich przygotowania, na co polskich producentów nie było stać. Sytuacja ta zaczęła zmieniać się dopiero teraz, gdy w porozumieniu z zagranicznymi firmami przystąpiono do prac nad technologicznie zaawansowanymi shooterami, mogącymi sprzedać się także na rynkach zachodnich. Prześledźmy zatem co ważniejsze rodzime produkcje.

Maciej Jasiński

TARGET



Już w dniu premiery, na początku 1998 roku, gra ta była przestarzała. Różnice w oprawie graficznej nawet z przeciętnymi zachodnimi produkcjami były aż nazbyt widoczne. Jednak **Target** zapisał się w pamięci graczy – głównie dzięki temu, że jako jeden z nielicznych tytułów osadzony był w polskich klimatach.

Akcja gry firmy Dylyric-Games miała miejsce w okresie po rozpadzie ZSRR, gdy państwa Europy Wschodniej wyzwoliły się spod opieki potężnego sąsiada. Czasowa dezorganizacja struktur państwowych, rozwiązywanie służb specjalnych i ostra weryfikacja policjantów – sprawiły, że sytuację ową zaczął wykorzystywać świat przestępczy. Jak grzyby po deszczu wyrastały kolejne gangi zajmujące się przemytem czy wymuszeniami. Bossowie potrzebowali najemników do walki z konkurencją, zatem szybko zaczęła tworzyć się nowa grupa zawodowa. Właśnie jej przedstawicielem stajesz się w grze **Target**.

Autorzy **Targeta** postawili na pełny realizm. Dlatego też na raz główny bohater mógł mieć jedynie dwa pistolety i dwa karabiny (nie to, co ciężarówka sprzętu dźwigana w innych FPS-ach). Możliwość noszenia dodatkowego sprzętu była zależna od siły, ale jeśli miałeś dość krzepy, mogłeś przywdziać kamizelkę kuloodporną, a do plecaka wrzucić apteczkę czy noktowizor.

Na uwagę zasługuje w Targecie podział na trzy typy postaci: snajpera, sabotażystę i komandosa. Wybór jednej z nich miał wpływ na rodzaj dostępnego sprzętu, a także specyficzne cechy i umiejętności. Dość nietypowa była również możliwość podziału ekranu na pół – niczym w wyścigach – i rozgrywania w takich warunkach pojedynku dwuosobowego.

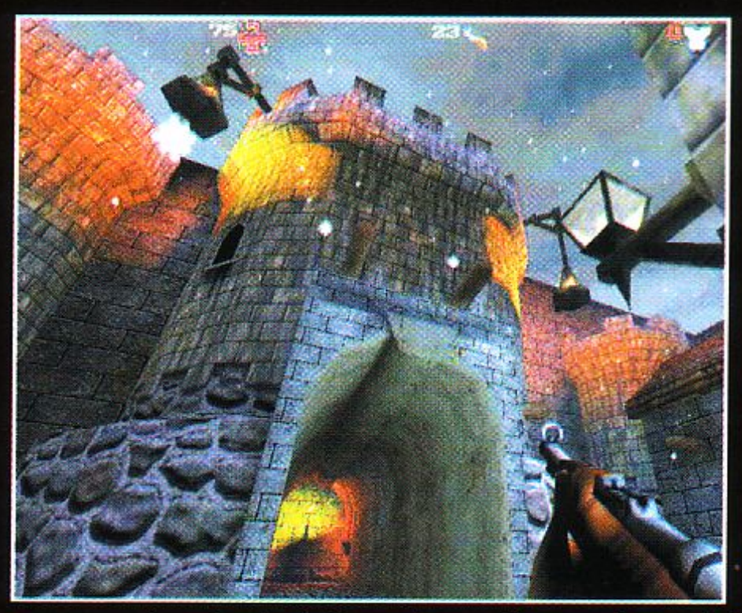
Gra zawierała również element ekonomiczny i RPG. Po każdej misji mogłeś sprzedać nadmiar sprzętu, podnieść swoje cechy. Znalezione pieniądze i te zarobione na handlu oraz gratyfikację za wykonanie zadania – można było przeznaczyć na zakupy. Na strzelających gdzie popadnie czekała też kara za uśmiercanie niewinnych przechodniów.

Prawda jest taka, że żywot **Targeta** był niezwykle krótki, a zainteresowanie nim wśród posiadaczy Quake'a i Duke Nukem 3D – niemal znikome. Dziś z pewnością nie można natomiast powiedzieć o Targecie, że to perła z lamusa, w przeciwieństwie do chociażby doskonałego także obecnie ***Outlaws*** wyprodukowanego przez Lucas Arts również na początku 1998 roku.

MORTYR

Mortyr to jak na razie jedyny kultowy FPS w dorobku polskich producentów. Zdecydowała o tym głównie tematyka gry – realia drugiej wojny światowej i nawiązania do legendarnego Wolfenstein 3D. Autorzy **Mortyra** jednak „przekombinowali" wprowadzając do gry etapy, które miały miejsce w dalekiej przyszłości, gdy Trzecia Rzesza rządziła światem. Gdy zabrakło mundurów znanych ze „Stawki większej niż życie" czy czołgów rodem z „Czterech pancernych i psa" – siadał cały klimat i gra robiła się po prostu nudna.

Szczegółów fabuły nie udało się zawrzeć w intrze gry, można je było doczytać w dołączonej instrukcji. Nawet jednak kilkukrotne zapoznanie się z nią nie gwarantowało, że uda się zrozumieć zawiłości konstrukcyjne tej historii. Otóż Hitler wygrał wojnę, a Niemcy rządzą światem. Wszystko to przy pomocy tajnej broni wunderwaffe. W roku 2093 zaczęto poważnie odczuwać skutki użycia owego sprzętu – przyroda dosłownie zwariowała, a kolejne klęski żywiołowe stały się codziennością. Wówczas to pewien naukowiec – Jurgen Mortyr znajduje maszynę czasu i wysyła w niej swego syna Sebastiana, aby ten w 1944 roku wybadał, czym jest wunderwaffe. No cóż, nad fabułą na pewno spędzono długie miesiące, aby stworzyć coś tak nielogicznego.



Ale nic to, bowiem po uruchomieniu już pierwszego poziomu Twoim oczom ukazuje się urocza oprawa graficzna: szczegółowe tekstury, perfekcyjne odblaski świetlne z użyciem światła przenikającego przez witraże, efekt mgły oraz animacja postaci – to wszystko sprawiało naprawdę dobre wrażenie. Szczególnie mógł podobać się padający o zmroku śnieg, oraz efekt pozostawiania w nim śladów – połączony ze skrzypieniem pod butami.

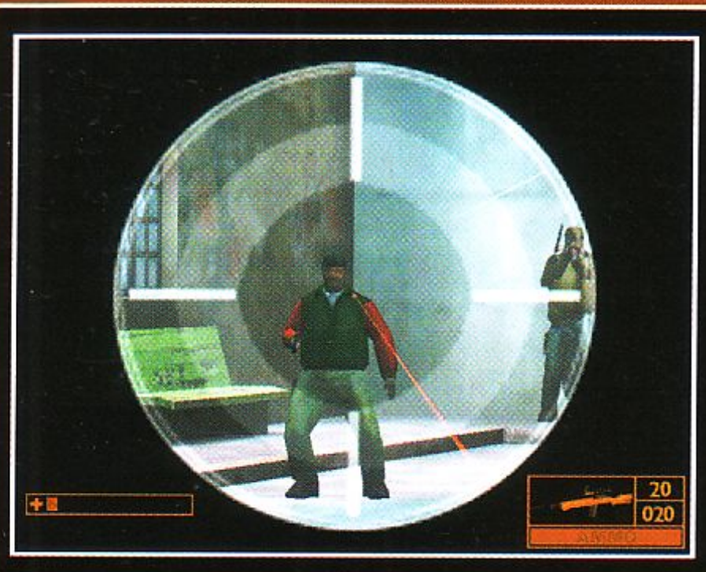
Do Twojej dyspozycji w Mortyrze oddano aż 12 broni. Część z nich, jak np. karabin Mauser czy MP-40 Schmeisser była używana podczas drugiej wojny światowej. Natomiast podczas epizodów rozgrywanych w 2093 roku można używać broni bardziej futurystycznej, takiej jak karabin plazmowy i laserowy czy kontroler umysłu.

Poza nadmiernym skomplikowaniem fabuły, twórcy Mortyra nie ustrzegli się również błędów technicznych. Najwięcej nerwów kosztowało graczy straszliwie długie wczytywanie poziomów czy pojawianie się przeciwników w miejscach, w których być ich nie mogło (chyba że potrafili przechodzić przez ściany). Jednak nawet pomimo tego **Mortyr** sprzedawał się dobrze, a dzięki kilkukrotnemu dołączaniu do kilku pism komputerowych można śmiało powiedzieć, że dotarł do rekordowej – jak na polską produkcję – liczby graczy.

ŚWIAT GIER
WYDANIE SPECJALNE KOMPUTEROWYCH

TEŻ SWOJE FPS MAJĄ

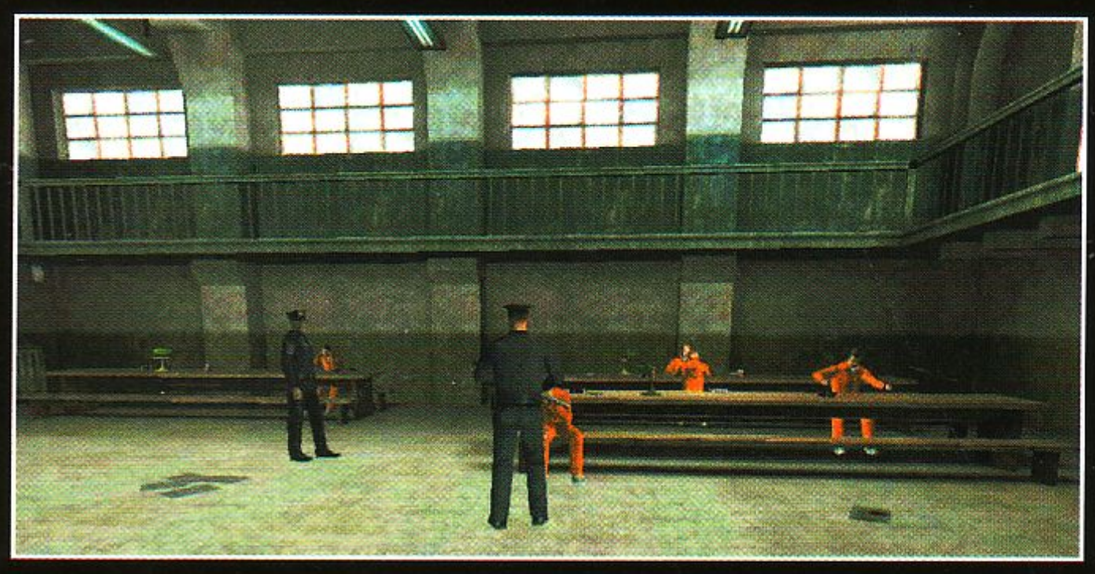
SNAJPER



Producent *Mortyra* – firma Mirage jeszcze raz zabrała się za produkcję FPS. Tym razem efektem jej prac stał się **Snajper**, gra która ukazała się pod koniec 2002 roku. Przy dużej konkurencji ze strony zachodnich tytułów nie miała szans na odniesienie piorunującego sukcesu. Jednak warta jest ona uwagi ze względu na niezły klimat i dość ciekawe podejście do rozwoju umiejętności głównego bohatera.

Tytułowym snajperem jest niejaki Dominik, płatny zabójca – jeden z najlepszych w swoim zawodzie. Jednak nawet profesjonalistom zdarzają się głupie błędy. Podczas powrotu z udanej akcji polegającej na zlikwidowaniu pewnego konfidenta, Dominikowi przytrafia się przejechanie na czerwonym świetle. Natychmiastowy pościg policyjny kończy się aresztowaniem, a następnie osadzeniem głównego bohatera. Wybuchający w wiezieniu bunt to doskonała okazja, aby urwać się z tego miejsca. Na zewnątrz czekają jednak kolejne kłopoty...

Snajpera stworzono na bazie popularnego engine'u Lithtech Jupiter, wykorzystywanego chociażby w grze ***No One Lives Forever 2***. Trzeba jednak uczciwie przyznać, że oprawa graficzna nie zachwyca. Jest wykonana bardzo poprawnie, jednak miejscami mamy do czynienia ze zbyt ciemnymi lokacjami, pozbawionymi ozdobników.



Już na początku gry można zadbać nieco o rozwój sterowanej postaci. Otóż masz do dyspozycji pewną pulę punktów i możesz je dowolnie przydzielić zwiększając punkty życia czy umiejętność korzystania z wybranych broni. Co jakiś czas – już podczas gry – zostaniesz poinformowany, że właśnie osiągnąłeś kolejny poziom. Wówczas możesz przejść do ekranu postaci i ponownie rozdzielać przyznane za awans punkty.

Pełną wersję gry Snajper zamieszczamy na dołączonej do pisma płycie. Każdy zatem sam będzie mógł zapoznać się z ubiegłorocznym dziełem Mirage'u. Szczegółowa instrukcja do gry znajduje się na stronie 32, natomiast klawiszologia na stronie 33.

CHROME

Chrome ukazał się już na polskim rynku. Jest to jeden z tych nielicznych przykładów, kiedy wyprzedziliśmy Zachód – bowiem tam tytuł ten będzie miał premierę dopiero pod koniec roku. Co więcej, w wersji wydanej w Stanach Zjednoczonych zostaną usunięte wszelkie błędy i niedociągnięcia, które występują w wersji sprzedawanej obecnie w Polsce. Dopiero zatem za kilka miesięcy będzie można ocenić, czy **Chrome** to gra znakomita, czy też przeciętna. Na dzień dzisiejszy – głównie ze względu na dużą liczbę błędów – taki osąd nie jest możliwy.

Dość jednak o polityce wydawniczej Techlandu, przejdźmy raczej do fabuły gry, która to prezentuje się całkiem sympatycznie. Głównym bohaterem **Chrome'a** jest najemnik o imieniu Logan, któremu partneruje pilot i haker w jednej osobie – Carrie. Para owa zmierza do systemu planetarnego Valkyria, w którym odkryto bogate złoża minerałów – czując, że można tam zarobić nieco grosza. Na planetach układu Valkyria powstają kopalnie, firmy wydobywcze, a swój kawałek tortu chcą też wykroić wielkie korporacje. Na brak zleceń specjalnych Logan nie powinien zatem narzekać. Temat niby oklepany, ale w **Chrome** udało się podejść do niego w dość oryginalny sposób. Otóż podczas wykonywania zadań dochodzi do nagłych zwrotów akcji, całej masy zaskakujących zdarzeń.

Do poziomu fabuły dostosowano również oprawę graficzną. Zachwyca przede wszystkim wykonanie roślinności, a w szczególności traw i poszycia w lesie.

WOLFENSTEIN

Tu granacik, tam seryjka i biegiem schować się za róg korytarza. Niby proste, ale w 1992 roku Wolfenstein 3D stał się prawdziwym przebojem, na dodatek rozpowszechnianym jako shareware. Agent Blazcowicz wśród huku wystrzałów i jęków wrednych hitlerowców wdarł się na szczyty popularności. Zrobił to w takim stylu, że sporo osób zdecydowało się wówczas kupić peceta tylko dla tej gry.

Maciej Jasiński

Szybko zrobiono kolejną część „Wolfa". Już rok później można było grać w **Spear of Destiny**, gdzie pojawiło się paru bardziej wymyślnych przeciwników. Eliminując ich, Blazcowicz musiał się nieźle namęczyć: po wykonaniu misji zniknął graczom z pola widzenia na niemal dekadę. Zapewne mozolnie leczył rany i reanimował swą psyche, nadwyrężoną w czasie potyczek z mutantami. Najwyraźniej udało mu się jednak powrócić do pełni sił. Od ponad roku możemy oglądać go w akcji po prostu włączając grę **Return to Castle Wolfenstein**.

Zadanie wydaje się być znajome. Na zamku **Wolfenstein** przeprowadzane są dziwne eksperymenty genetyczne (i nie tylko genetyczne). Hitlerowscy naukowcy pracują nad stworzeniem superżołnierzy. Wydaje się przy tym, że nie wszystko da się wytłumaczyć racjonalnie. Stojący za wszystkim hitlerowcy pragną wykorzystać do walki nie tylko naukę, ale także okultyzm. Ty zaś tkwisz w tym wszystkim po uszy, obmacując wilgotne mury celi wewnątrz zamku Wolfenstein. Ciężki jest los przechwyconego agenta Office of Secret Actions (OSA – Departament Tajnych Operacji). Jak się wydostać z pilnie strzeżonego zamczyska, skoro jedyne, czym dysponujesz to nóż? Jak ostrzec sojuszników przed potwornymi wynalazkami, nad którymi pracuje się w Wolfenstein? Sytuacja z początku wygląda beznadziejnie, a dalej jest tylko... gorzej.

Odrobina sprytu i szczęścia szybko poszerza twój asortyment broni (sporo jej chodzi po korytarzach). Skromny nożyk zostaje wkrótce uzupełniony o pistolet (parabelkę lub colta). Dość szybko w twoje łapska wpadnie maszynowy MP 40 bądź jego amerykański odpowiednik Thompson M1928A1. Działanie broni jest zróżnicowane i zwykle nie ma róży bez kolców, na przykład Sten MKII nagrzewa się błyskawicznie. W rezultacie strzelając z niego mamy ogromną siłę ognia... przez krótki czas. Zupełnie inaczej zachowuje się Mauser. Oddajemy nim co prawda pojedyncze strzały, ale biada temu, w kogo trafi pocisk. Im dalej zagłębiamy się w świat gry, tym więcej ciekawych broni ma do wykorzystania Blazcowicz. Granaty, karabiny snajperskie, panzerfaust. Znajdziemy nawet ciężki karabin maszynowy i znak rozpoznawczy **RtCW** – miotacz ognia. Tak, miotacz sprawia sporo frajdy, no i wygląda naprawdę efektownie. Pewną ciekawostką jest wynalazek pana Tesli, pozwalający razić przeciwników (nawet kilku jednocześnie!) za pomocą wyładowań elektrycznych. Gra zawiera więc prócz wielu dość realistycznie odwzorowanych broni używanych w okresie II Wojny Światowej także nieco bardziej fantastyczne wynalazki.

Granie w **RtCW** przypomina trochę zabawę z pierwszym **Wolfensteinem**, głównie z uwagi na liniowość fabuły: wpadamy do jakiegoś pomieszczenia i wycinamy w pień wszystko, co się rusza, po czym przechodzimy do kolejnego pomieszczenia. Wszędzie mamy apteczki i różnego rodzaju skarby, rozmieszczane naturalnie tam, gdzie gracz się ich spodziewa: w miejscach, do których dociera się po dużych zadymach lub przy końcach etapów. Wdajemy się w strzelaniny z żołnierzami, oficerami czy gwardzistami, aby po chwili natknąć się na jakiegoś szalonego naukowca, którego eskortę stanowią tak mało egzotyczne postacie jak ninja, zombie czy mutanci. Czasem potkniemy się o beznogi korpus lopera, żywy niestety i rażący prądem niczym mała elektrownia. Gdy zaś wydaje się nam, że już wszystko co najgorsze za nami, wychodząc zza kolejnego zakrętu pakujemy się wprost w czułe objęcia doskonale wyposażonych superżołnierzy, będących zarazem superproblemem dla gracza. Pokonać to ustrojstwo naprawdę nie jest łatwo. Na dodatek przeciwnicy potrafią pokazać zaskakujący asortyment różnego rodzaju taktyk, na przykład ranni wycofują się lub alarmują pozostałych. No i są niekiedy denerwująco celni.

Miłą rzeczą w **RtCW** jest to, że gra nie ogranicza się wyłącznie do jednej misji wewnątrz zamku Wolfenstein. Plany hitlerowców były ambitne, więc swoje ośrodki badawcze porozmieszczali w różnych miejscach. Problem Blazcowicza polega na tym, że wszędzie tam musi dotrzeć. Mamy w sumie 7 misji rozgrywających się w ok. 30 zróżnicowanych lokacjach. Są one doskonale opracowane graficznie (w końcu to silnik Quake III Arena, może stary, ale wciąż jary) i potrafią wzbudzać zupełnie odmienne odczucia. Raz uczestniczysz w niemal współczesnym konflikcie wojennym, za chwilę czujesz się, jakbyś grał w Dungeon Mastera, krążąc po jakichś katakumbach. Ktoś kiedyś określił **Return to Castle Wolfenstein** jako połączenie filmów z Indianą Jonesem i szeregowcem Ryanem. Jest to rzeczywiście trafne porównanie. Przejściom z etapu do etapu towarzyszą odtwarzane scenki.

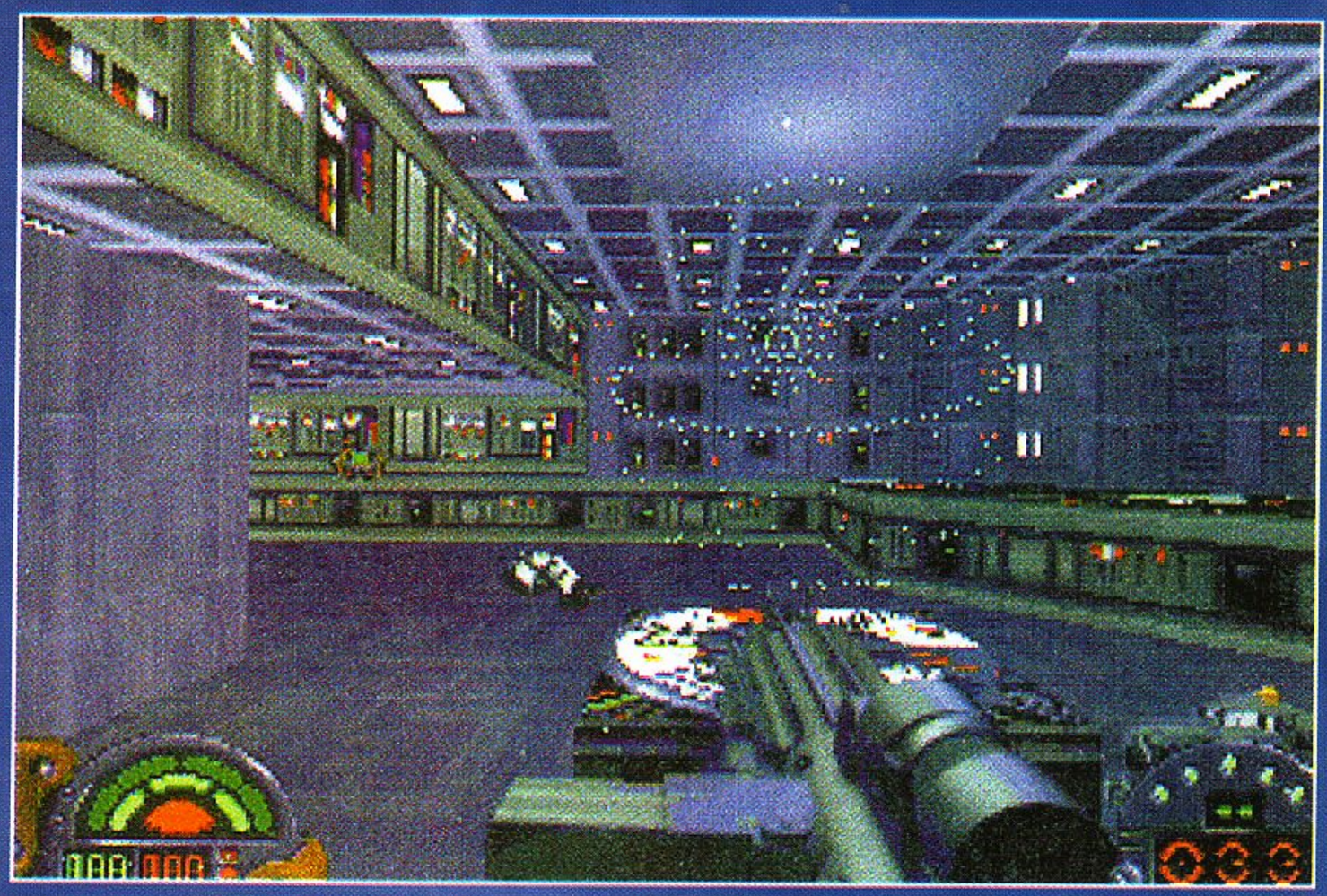
Gra doczekała się m.in. bezpłatnego rozszerzenia **Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory**. Dodatek ten jest przeznaczony do grania w sieci. Sam **RtCW** również pozwala na grę w internecie i cieszy się tam sporą popularnością.

ŚWIAT GIER
WYDANIE SPECJALNE KOMPUTEROWYCH

DARK FORCES

Po sukcesie *Wolfensteina 3D* i *Dooma*, także George Lucas postanowił pokusić się o stworzenie gry FPS. Wybór jej tematyki był chyba oczywisty – wszakże bieganie z blasterami niczym Han Solo i strzelanie do Szturmowców Imperium od wielu lat było ulubioną zabawą chłopców ogarniętych manią „Gwiezdnych Wojen". Teraz ich marzenia i pragnienia miały się ziścić na ekranach monitorów.

Kyle Katarn



Na początku była gra **Dark Forces** – jak na koniec roku 1994 – po prostu znakomita. Zachwycała zarówno jej oprawa graficzna, jak i dźwiękowa. Znakomicie przygotowane poziomy zawierały całe mnóstwo odniesień do realiów filmowych „Gwiezdnych Wojen".

Także fabuła gry była czymś wyjątkowym. Zamiast zestawu luźno ze sobą powiązanych epizodów (tak jak to było chociażby w Doomie) otrzymaliśmy przemyślaną historię, mającą wiele punktów zwrotnych, ciekawych zdarzeń – najzwyczajniej niezwykle wciągającą.

Głównym bohaterem **Dark Forces** był Kyle Katarn – najemnik Rebelii pomagający w wykradzeniu planów Gwiazdy Śmierci, a także rozwikłania zagadki nowej broni Imperium o nazwie Dark Trooper. Jak na najemnika przystało – w swym arsenale miał dziewięć typów broni doskonale znanych fanom „Gwiezdnych Wojen", zabrakło niestety miecza świetlnego – tego najbardziej rozpoznawalnego przedmiotu w uniwersum Star Wars – zarezerwowanego tylko i wyłącznie dla rycerzy Jedi.

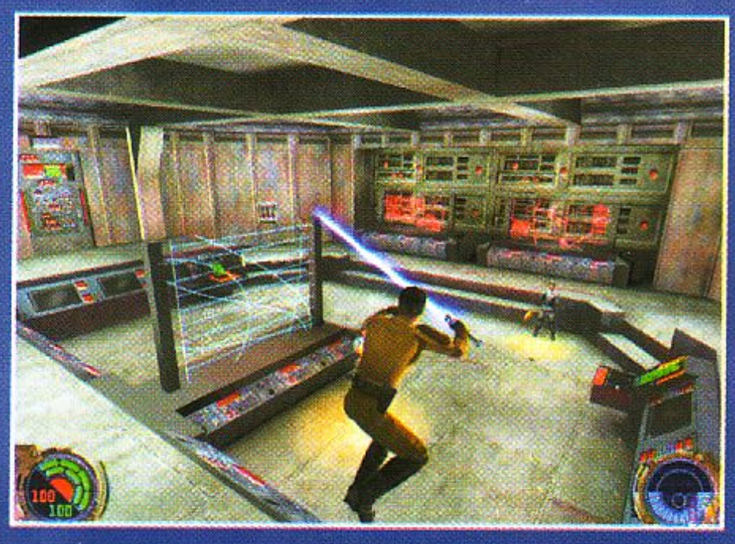
Kyle powrócił w 1997 roku w grze **Jedi Knight: Dark Forces 2**. Jak sam tytuł już sugerował – tym razem Kyle miał zostać rycerzem Jedi. Zazwyczaj długa procedura szkolenia tym razem uległa znacznemu skróceniu i już po przejściu kilku poziomów gry mogliśmy w swe ręce dostać jakże upragniony świetlny miecz. Na tym jednak nie koniec – tym co najbardziej fascynowało fanów „Gwiezdnych Wojen" były dwie ścieżki rozwoju Kyle'a. Mógł on wybrać Jasną lub Ciemną stronę Mocy, a tym samym odpowiadający im zestaw umiejętności rycerzy Jedi. Zdolności owe – z superskokiem i duszeniem w stylu Lorda Vadera na czele – niezwykle ożywiały zabawę. Jednak niewątpliwie ograniczenia engine'u sprawiały, że nie zdołano w pełni wykorzystać potencjału Mocy oraz broni Jedi (pojedynki na miecze przypominały raczej odpędzanie się od komarów przy pomocy trzciny).

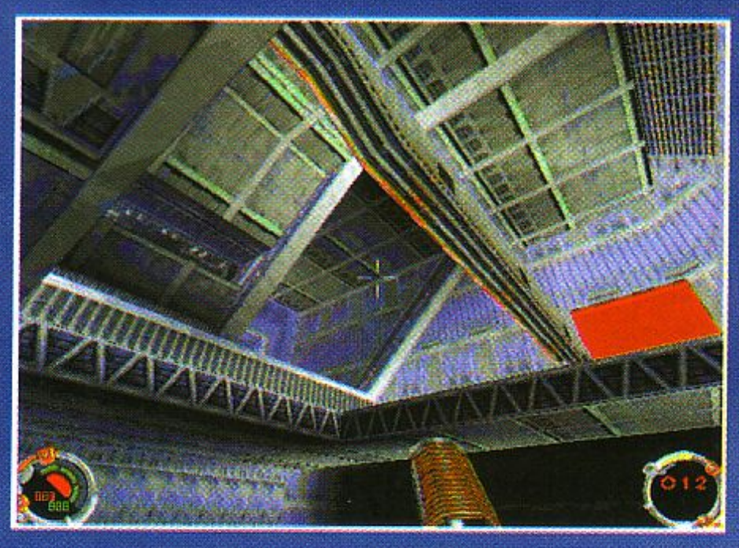
Ponownie natomiast na bardzo wysokim poziomie stała fabuła gry. Do dziś nie można w pełni zrozumieć, jak ludzie mogli grać przy pomocy pirackich kopii gry, pozbawionych muzyki i przerywników filmowych (przykrojonych z dwóch płyt do jedynych 70 MB). To właśnie doskonałe filmy z udziałem aktorów stanowiły przynajmniej 50% atrakcyjności **Jedi Knight: Dark Forces 2.**

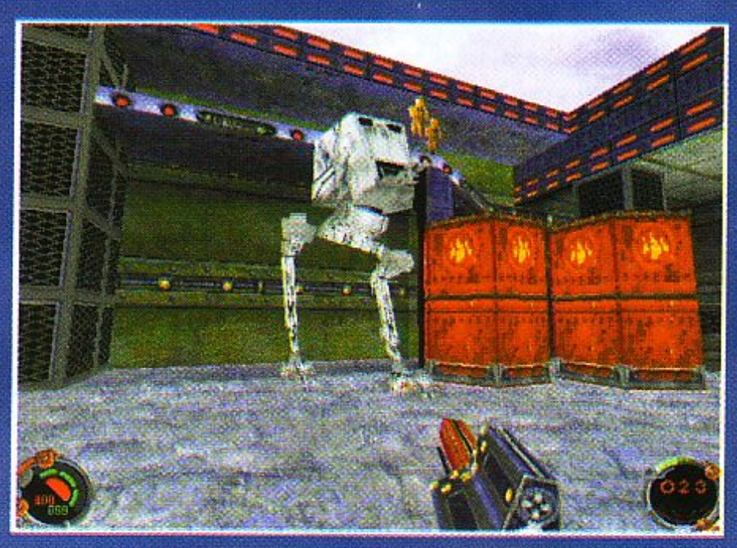
W niespełna rok później do sklepów trafił jednopłytowy dodatek do Jedi Knight zatytułowany **Mysteries of the Sith** – do dziś jest on uważany za jeden z najlepszych w historii gier. Co prawda większość misji była niezwykle trudna, ale fabuła i przygotowanie map ponownie stało na bardzo wysokim poziomie. Tym razem głównym bohaterem została niejaka Mara Jade – najemniczka znana z trylogii Timothy'ego Zahna; Kyle jej asystował, biorąc się do działania jedynie w części misji.

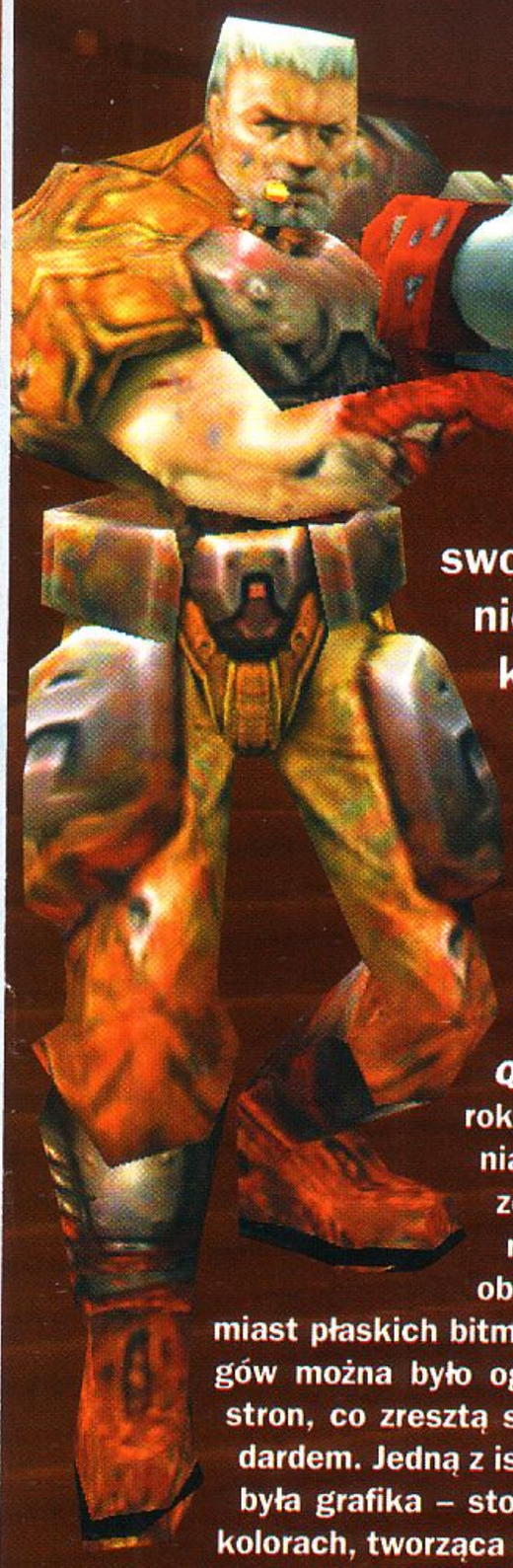
Jak na razie ukoronowaniem walki Kyle'a Katarna z imperium jest wydany w połowie 2002 roku **Jedi Outcast: Jedi Knight 2.** Co prawda nieco przesadzono z konstrukcją fabuły (na początku Kyle'a poznajemy jako człowieka, który wyrzekł się swych umiejętności Jedi i zerwał swój kontakt z Mocą), jednak inne atrakcje sprawiły, że tętno u fanów „Gwiezdnych Wojen" podniosło się niebezpiecznie.

Przede wszystkim zachwycała możliwość korzystania ze świetlnego miecza (wcześniej trzeba było jednak pograć kilka dni, aby go odzyskać). Zabawa w Jedi Outcast przypominała spektakl baletowy – główny bohater z niezwykłą delikatnością fruwał w powietrzu, mógł wypuszczać swój miecz z ręki, a ten wracał do niego niczym bumerang. Zabawę wzbogacała również cała masa elementów nawiązujących do filmowego pierwowzoru – od robotów R2-D2 i C-3PO, przez pomagających Kale'owi: Luke'a i Lando, aż po chociażby bazę na Yavin 4 z zaznaczoną na mapie Gwiazdą Śmierci. Zabawa była naprawdę znakomita – kto nie miał jeszcze możliwości się o tym przekonać osobiście – gorąco polecam.







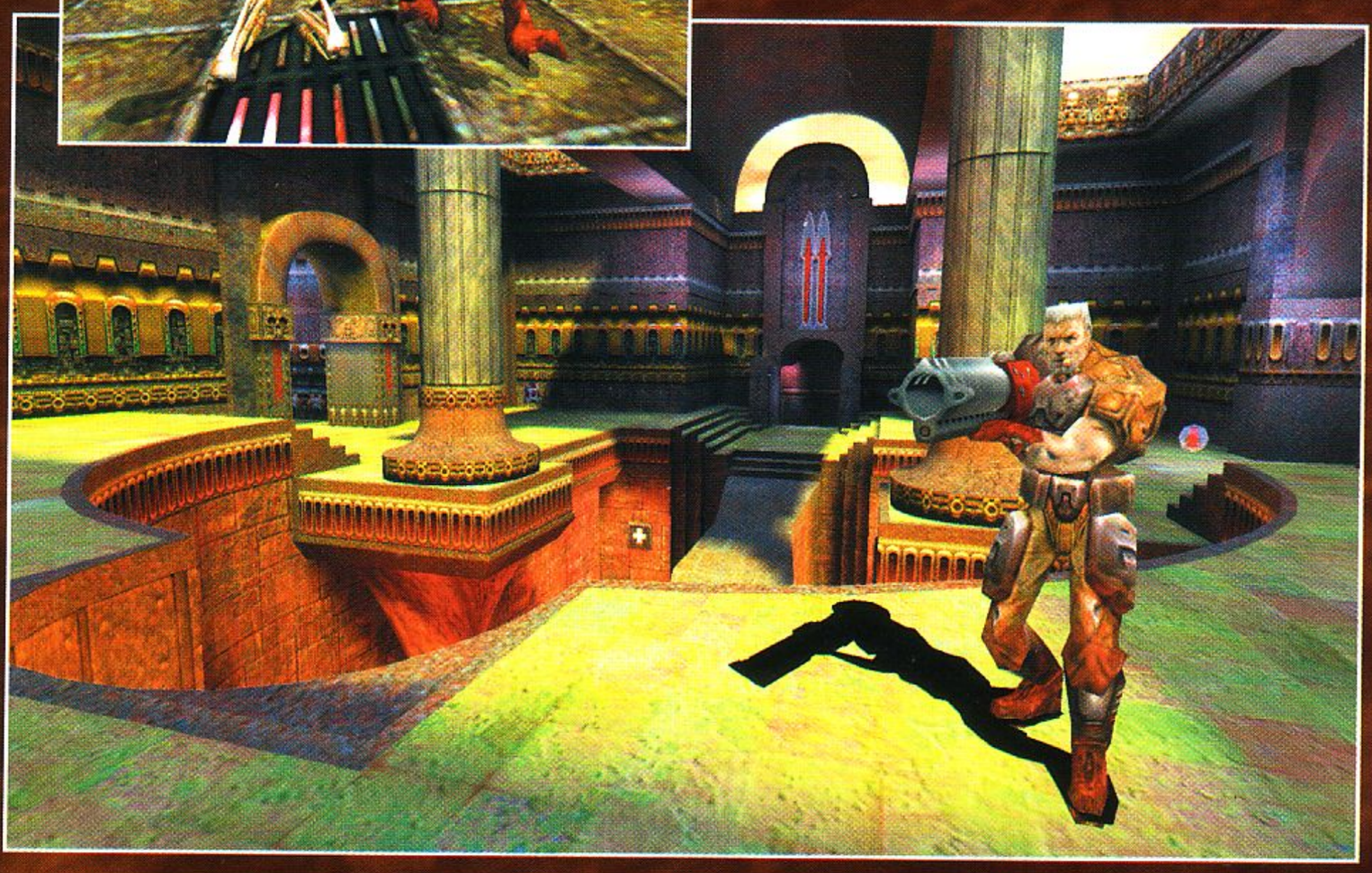


QUAKE

Kiedy programiści id Software ponad siedem lat temu kończyli prace nad swoim najnowszym dziełem – Quake, prawdopodobnie nie przypuszczali, że ich produkt stanie się po latach najbardziej charakterystycznym przedstawicielem nowego gatunku, który wówczas przechodził właśnie trudny etap formowania. Po grach pokroju *Dooma*, które dawały odbiorcy to, czego potrzebuje, jednak były dość poważnie ograniczone pod względem technicznym, powstało duże zapotrzebowanie na programy, które oferowałyby nie tylko szybką akcję i tony uzbrojenia, ale także dużą swobodę działania.

Piotr Bilski

Quake (wydany w 1996 roku) jako pierwszy spełniał te oczekiwania, prezentując grafikę wektorową z nałożonymi na obiekty teksturami (zamiast płaskich bitmap). Dzięki temu wrogów można było oglądać ze wszystkich stron, co zresztą szybko stało się standardem. Jedną z istotniejszych zalet gry była grafika – stonowana, w ciemnych kolorach, tworząca posępny klimat zagrożenia. Jeśli dodać do tego pełną swobodę ruchu włącznie z dowolnym obracaniem głowy przy pomocy myszy - otrzymywało się solidną podstawę dla systemu gry, który istnieje do dzisiaj. Chociaż nie wyglądało na to od samego początku, gra odbiła się szerokim echem w środowisku i zyskała ostatecznie ogromną popularność, nie tylko jako rozgrywka jednoosobowa, ale także produkt przeznaczony do walki sieciowej. Miłośnicy obu trybów zostali zresztą w następnym roku uraczeni oficjalnymi dodatkami: zestawami misji Scourge of Armagon oraz Dissolution of Eternity, a także Deathmatch Makerem – programem do tworzenia plansz dla gry zespołowej.



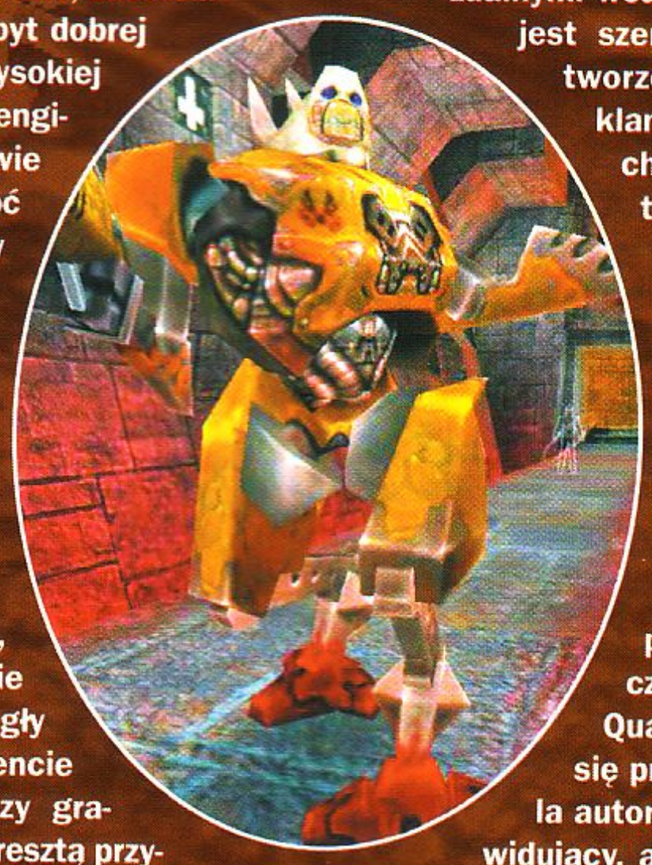
Quake stał się wzorem do naśladowania pod względem technicznym oraz merytorycznym, jednak w związku z postępem technicznym dość szybko stało się jasne, że jego popularność nie będzie wieczna. Programem, który z powodzeniem go zastąpił i zdeklasował przeciwników na wiele miesięcy stał się *Quake 2*. Dzieło to prezentuje oczywiście ten sam rodzaj zabawy co poprzednik, jednak przenosi ją na wyższy poziom. Uwzględnienie akceleracji sprzętowej oraz zawarcie fabuły (szczątkowej co prawda) wprowadziło do gatunku FPS nową jakość. O ile konkurencja (np. w postaci Unreala) była w stanie przebić id Software pod względem rozwiązań audiowizualnych, o tyle rozwiązania merytoryczne, charakterystyczne dla twórców Dooma, okazały się niedoścignionym wzorem. Ta gra nie tylko wyglądała wyjątkowo okazale jak na tamten czas, ale również dostarczała unikalnych emocji. Penetrowanie przez samotnego komandosa wrogiej planety Stroggos pełnej krwiożerczych wrogów ludzkości odbywało się w atmosferze ciągłego zagrożenia, które potęgowały krzyki mordowanych żołnierzy i makabryczne sceny z udziałem ich szczątków.

Nie da się ukryć, że obie części Quake'a mocno bazowały na idei Dooma, lecz o ile część pierwsza oferowała bliżej nieokreślony świat będący mieszanką gotyku i technologicznej przyszłości, o tyle **Quake 2** to typowe hard SF, oczywiście traktowane z przymrużeniem oka. W tym drugim przypadku mamy również do czynienia ze skokiem technologicznym, może nie o takiej skali jak w przypadku pierwszej części, jednak dość znaczącym, zwłaszcza ze współczesnego punktu widzenia. Istoty występujące w tym programie zostały zaprojektowane jako zbiory kilkuset (do sześciuset) wieloboków, dzięki czemu mogły np. odpadać im kończyny, dało się również symulować rany i uszkodzenia. Wprowadzono także efekt cieniowania tekstur (co prawda dość prosty), a także sporo efektów świetlnych, np. przezroczyste ciecze. Rozwiązania jak na tamte czasy rewolucyjne – dzisiaj absolutny standard.

Istotą **Quake'a 2** były nie tylko oryginalne i różnorodne rodzaje broni, ale także wymyślne plansze, których pokonywanie stanowiło sedno gry pojedynczej. Dużo większy odzew dał się zauważyć wśród miłośników rozgrywki wieloosobowej. O ile wcześniej polegała ona na walce „każdy z każdym" i dopuszczała udział wyłącznie żywych wojowników, o tyle przy okazji Quake'a 2 zaczęto mówić o botach. Te mogły z powodzeniem zastępować żywych partnerów, co również zapoczątkowało nowy kierunek w grach akcji. Główną zaletą tych sztucznych graczy była ich inteligencja, niektóre (takie jak ACE, czy Eraser potrafiły uczyć się geografii plansz oraz taktyki przeciwnika). Ten ostatni, stworzony przez australijskiego programistę – Ryana Feltrina, stał się nawet swego rodzaju wzorem dla innych twórców sztucznych zawodników. Wyróżniała go wyjątkowa inteligencja i umiejętność przystosowania się do akcji grającego, dzięki czemu walka przeciwko niemu nie była nużąca.

Również w przypadku drugiej odsłony cyklu odbiorcy mogli liczyć na dodatki. The Reckoning (stworzony przez firmę Xatrix, odpowiedzialną również za dodatek do pierwszego *Quake'a*) oraz Ground Zero ukazały się niemal jednocześnie, jak poprzednio, oferowały poziomy do gry pojedynczej (ułożone w kampanię), a także wieloosobowej, dodatkowe rodzaje broni, nowych przeciwników itp. Ostatnim pakietem oficjalnym zasilającym świat Quake'a 2 stał się dodatek Extremities zawierający wiele atrakcji dla miłośników walki w sieci. Wszystkie te programy, włącznie z grą podstawową zostały zebrane w jeden pakiet nazwany *Quake: Quad Damage*, wydany nieco później, bo w drugiej połowie 1999 roku.

Ukoronowaniem sagi stał się jak dotąd **Quake 3**. Jego powstanie było jednocześnie wyrazem przemian w środowisku gier komputerowych, jest to bowiem jeden z pierwszych programów ukierunkowanych wyłącznie na zabawę pomiędzy żywymi przeciwnikami. Produkt składał się z zestawu plansz, postaci do wyboru przez walczących oraz botów do zabawy w pojedynkę (te ostatnie, zdaniem wielu graczy, nie były zbyt dobrej jakości). Prezentując wysokiej jakości grafikę (dzięki engine'owi o roboczej nazwie Trinity) oraz ciekawe, choć niezbyt różnorodne tryby walki sieciowej (deathmatch i capture the flag) do dzisiaj jest **Quake 3**, obok **Unreal Tournament**, wyznacznikiem solidnie wykonanej gry sieciowej. Zupełnie nowatorskie rozwiązania audiowizualne, takie jak wprowadzenie łuków i „prawdziwej" mgły – sprawiały, że w momencie wydania był to najlepszy graficznie program. Jest to zresztą przykład konsekwentnie realizowanej strategii, wiele elementów trzeciej odsłony bazuje bowiem na poprzednich, a do takich zaliczyć można postacie (ponad trzydzieści rodzajów!), broń czy klimat towarzyszący potyczkom. Nowatorskie rozwiązania oraz duże możliwości konfiguracyjne programu zapewniły mu rzesze wielbicieli i na dłuższy czas podzieliły graczy na obozy zwolenników Quake 3 oraz Unreal Tournament (spór zresztą do dzisiaj nie został rozstrzygnięty). Również do tego produktu wydano dodatek (w 2001 roku), zatytułowany Team Arena. Oferował on, oprócz nowych plansz, także dodatkowe tryby walki, takie jak Harvester czy Overlord (wymagające pracy zespołowej, co nie było wówczas szczególnie popularnym pomysłem).



Przywiązanie graczy do **Quake'a** jest tak duże, że do dzisiaj żadna z części tak naprawdę nie umarła. Nawet pierwsza część, która w momencie wydania nawet nie obsługiwała kart graficznych z akceleracją, doczekała się łatki o nazwie Tenebrae, która znacząco zmienia jej wygląd i pozwala na nowo cieszyć się produkcją, która poza aspektami audiowizualnymi wcale się nie zestarzała. Znany jest szereg modów do Quake'a 2, tworzonych przez poszczególne klany, żądające od swej ukochanej gry coraz więcej. Warto wymienić tu dość ciekawy scenariusz Assimilation, AirQuake oraz D-Day: Normandy. Są to pomysły o tyle oryginalne, że pozwalają odkrywać ten sam tytuł na nowo. Niektóre gry są na tyle odległe od swego pierwowzoru, że trudno uwierzyć, iż powstały przy pomocy tej samej techniki, czego przykładem może być Quake 2 Basketball. Ujawnia się przy okazji również dobra wola autorów, którzy byli na tyle przewidujący, aby stworzyć wszystkie niezbędne narzędzia pozwalające na tworzenie tego rodzaju nieautoryzowanych dodatków.

Na engine'ach graficznych poszczególnych części budowano również zupełnie inne gry. Ich klasy dowodzi fakt, iż przez pewien czas były całkiem popularne wśród programistów konkurencyjnych firm, owocując nierzadko całkiem udanymi projektami. Dla przykładu, na bazie Quake'a 2 powstał ***Sin***, zaś Quake 3 posłużył jako podstawa dla ***Star Trek: Elite Force***, jego elementy wykorzystano również w ***Return to Castle Wolfenstein***, czy ***Heavy Metal F.A.K.K. 2***. Jednocześnie tysiące wojowników nadal biorą udział w potyczkach sieciowych przy użyciu każdej z tych gier, zaś ich największym świętem jest Quakecon – doroczny turniej, na którym rozgrywa się m.in. pojedynki w Quake'a. Bez wątpienia można zatem powiedzieć, iż wszystkie aspekty współczesnego sieciowania, tj. ligi, klany, turnieje, czy w ogóle e-sport tak naprawdę zaczęły nabierać kształtu właśnie wraz z Quake'em. ❐

NIE TYLKO NA PECECIE

Niemal od samego momentu powstania, kolejne części sagi Id Software były obiektem pożądania posiadaczy innego niż pecet sprzętu. Konwersji poszczególnych tytułów dokonywano stosunkowo często, przy aprobacie, a czasem nawet aktywnej pomocy autorów pierwowzoru. I tak dla przykładu, pierwsza część została przeniesiona na Amigę i Segę Saturn, druga na PS2 i X-Boxa, trzecia zaś na PS2. Głównym problemem zespołów konwertujących było zmieszczenie stosunkowo dużych programów na sprzęcie dysponującym bardzo ograniczonymi zasobami mocy obliczeniowej i pamięci. Z tego powodu poziomy na ogół tworzono od nowa, tak, aby przypominały oryginalne w jak największym stopniu i jednocześnie mieściły się w pamięci konsoli lub komputera. Dodatkowo należało brać pod uwagę specyfikę konsoli, która uwzględnia grę kilku osób na jednym sprzęcie (poprzez podział ekranu). Czy są to programy udane? Dla miłośnika Quake'a ważny powinien być przede wszystkim fakt, że zawsze starano się utrzymać klimat pierwowzoru, nierzadko wzbogacając konwersję o nowe poziomy lub cechy charakterystyczne. I tak np. Quake 3 na PS2 otrzymał dużo lepsze boty (bo założono, że będzie to zabawa dla pojedynczych graczy lub ich niewielkich grup). Tak oto Quake stał się tytułem znanym niemal każdemu miłośnikowi gier komputerowych na świecie.

DUKE NUKEM 3D

To największy twardziel w długiej historii gier FPS. Szarmancki, dobrze wychowany, twardy jak pancerz czołgu, a przy tym niepozbawiony wysublimowanego dowcipu – no może nie do końca wszystko to prawda. Fakt jednak jest taki, że Duke Nukem mógł stać się najpopularniejszym i najbardziej uwielbianym bohaterem gier. Tymczasem „wymiękł" za sprawą swoich twórców i dziś jego gwiazda coraz bardziej przygasa.

Maciej Jasiński

W INNYM WYMIARZE

Chociaż Duke Nukem sławę zdobył dzięki grze z dopiskiem 3D z 1996 roku, to jednak na ekranach monitorów pojawił się już pięć lat wcześniej. Duke zaczynał jako bohater gier platformowych i jak na razie skończył na tym samym gatunku. Zobaczymy, czy nadejdą jeszcze w przyszłości lepsze czasy dla tego bohatera – na razie nic na to nie wskazuje.

Duke Nukem 1 (1991 rok)

Duke Nukem 2 (1993 rok)

Duke Nukem Manhattan Project (2002 rok)

Początek był wprost wymarzony. Debiut **Duke'a Nukema** w środowisku 3D był jednym z najważniejszych wydarzeń roku 1996 obok pojawienia się Lary Croft i „Tomb Raidera". **Duke** ze swoim wrodzonym cynizmem i oryginalnym podejściem do życia trafił w gusta milionów graczy na całym świecie.

Tak naprawdę na sukces gry **Duke Nukem 3D** w największym stopniu wpłynęło drobiazgowe przygotowanie poziomów, jakże inne od wszystkiego, co można było znaleźć we wcześniejszych produkcjach. Główny bohater trafiał między innymi na krzesło elektryczne, odwiedzał kino w Los Angeles. Dużo było przy tym zabawy doprawionej szczyptą erotyzmu (np. kabiny peepshow czy panienki tańczące w barach, którym można było podać pieniądze).

Drugim równie istotnym drobiazgiem okazała się interaktywność. Dopiero w **Duke Nukem 3D** można było skorzystać z publicznej toalety, a nawet spłukać po sobie, uruchomić projektor w kinie czy zabawić się w specjalistę od wyburzania i wysadzić w powietrze cały dom. Zakres możliwości dokonywania zniszczeń był przeogromny, a do tego **Duke** mógł dewastować kratki wentylacyjne i wędrować kanałami, strzelać do eksplodujących beczek, korzystać z kamer oraz rozwalać niektóre ściany. Dodatkowo sytuację poprawiały oryginalne gadżety w rodzaju „jetpacka"

umożliwiającego latanie lub zestawu płetwonurka („scuba gear") czy wreszcie gogli UV. W pojedynkach sieciowych przydawał się natomiast „holoduke" – czyli hologram, który mógł wprowadzić przeciwników w błąd. Nie można również nie wspomnieć o broniach ze zmniejszającym „shrinkerem", zamrażającym „freezerem" czy wielolufowym podręcznym „ripperem".

Wszystkie powyższe cechy sprawiły, że na kilka miesięcy światem zawładnęła dukemania. Producenci z 3D Realms na fali sukcesu postanowili już w 1996 rozpocząć prace nad kontynuacją zatytułowaną **Duke Nukem Forever** (więcej na ten temat możecie przeczytać na stronie 27). Do dziś gry nie ukończono. Udało się jednak chociaż przygotować zestaw 300 poziomów do **Duke Nukem 3D**, zatytułowanych **Nuke It** oraz wersję gry o nazwie **Atomic**. Szczególnie ten drugi tytuł wart jest uwagi każdego fana Duke'a. Atomic wprowadzał bowiem dodatkowy epizod: „The Birth" – niezwykle długi i trudny, ale zawierający wiele ciekawych pomysłów (np. bitwa morska z udziałem piratów). Wśród przeciwników pojawił się stwór przypominający jako żywo obcego, natomiast niektóre świnio-gliny przesiadły się do silnie uzbrojonych i opancerzonych samochodzików. W arsenale **Duke'a** znalazła się natomiast broń nosząca potoczną nazwę „zwiększacz". Ów sprzęt powodował nadmierny rozrost przeciwnika, do tego stopnia, że ów nadymał się i pękał.

Wszelkie dodatki do **Duke Nukem 3D** tak naprawdę tylko na krótko przedłużyły żywot gry. Przestarzały engine, w którym wszystkie postacie były płaskie – nie miał szans w porównaniu z osiągnięciami konkurencji. Nie doczekaliśmy się jednak efektów w postaci nowej gry FPS z **Duke'm**. Bohater ów powrócił jednak na komputerach PC w 2002 r. w platformówce **Duke Nukem Manhattan Project** – to jednak było zdecydowanie nie to, na co czekali fani.

ŚWIAT GIER
WYDANIE SPECJALNE KOMPUTEROWYCH

ALIENS VS PREDATOR

Alien i Predator to chyba dwa najsłynniejsze monstra, jakie przybyły z kosmosu na Ziemię. Obcy doczekał się czterech ekranizacji, Predator tylko dwóch, jednak to właśnie druga część filmu „Predator" z roku 1990 stała się zalążkiem przyszłych gier z serii Aliens vs Predator. W jednej z ostatnich scen filmu widać pomieszczenie, w którym Predator trzyma trofea ze swoich polowań. Jednym z nich jest czaszka Obcego, co oznacza, iż Obcy byli dla Predatorów zwierzyną łowną!

Bazyl

Na kanwie tego pomysłu powstało całkiem sporo gier na konsole, posiadacze PC musieli jednak czekać aż 9 lat na coś dla siebie. Tym czymś była wydana w 1999 roku gra **Aliens vs Predator**, którą stworzyła mająca siedzibę w Oxford firma Rebellion. Zespół ten specjalizował się raczej w produkcji gier na różne konsole, jednak wraz z **AvP** z miejsca stał się sławny w środowisku posiadaczy PC.

Gra stworzona przez **Rebellion** wyróżniała się na tle innych FPS-ów dwiema charakterystycznymi cechami. Pierwszą była możliwość gry trzema zupełnie odmiennymi rasami, z których każda walczyła w niepowtarzalny sposób. Predator dysponował zestawem wyrafinowanych broni, systemem maskowania pozwalającym mu pozostawać praktycznie niewidocznym dla ludzi oraz własnym systemem wizji umożliwiającym widzenie w różnych długościach fal. Alien bazował na olbrzymiej szybkości (28 metrów/sekundę), silnych pazurach, uzbrojonym w kolce ogonie oraz przerażającej ruchomej szczęce. Nawet po śmierci był groźny z uwagi na kwas wypełniający jego ciało. Ludzie, których jedynymi przedstawicielami w grze byli kosmiczni marines dysponowali największą siłą ognia, ale też ich zmysły pozostawały daleko w tyle za tym, co mogli widzieć i czuć ich przeciwnicy.

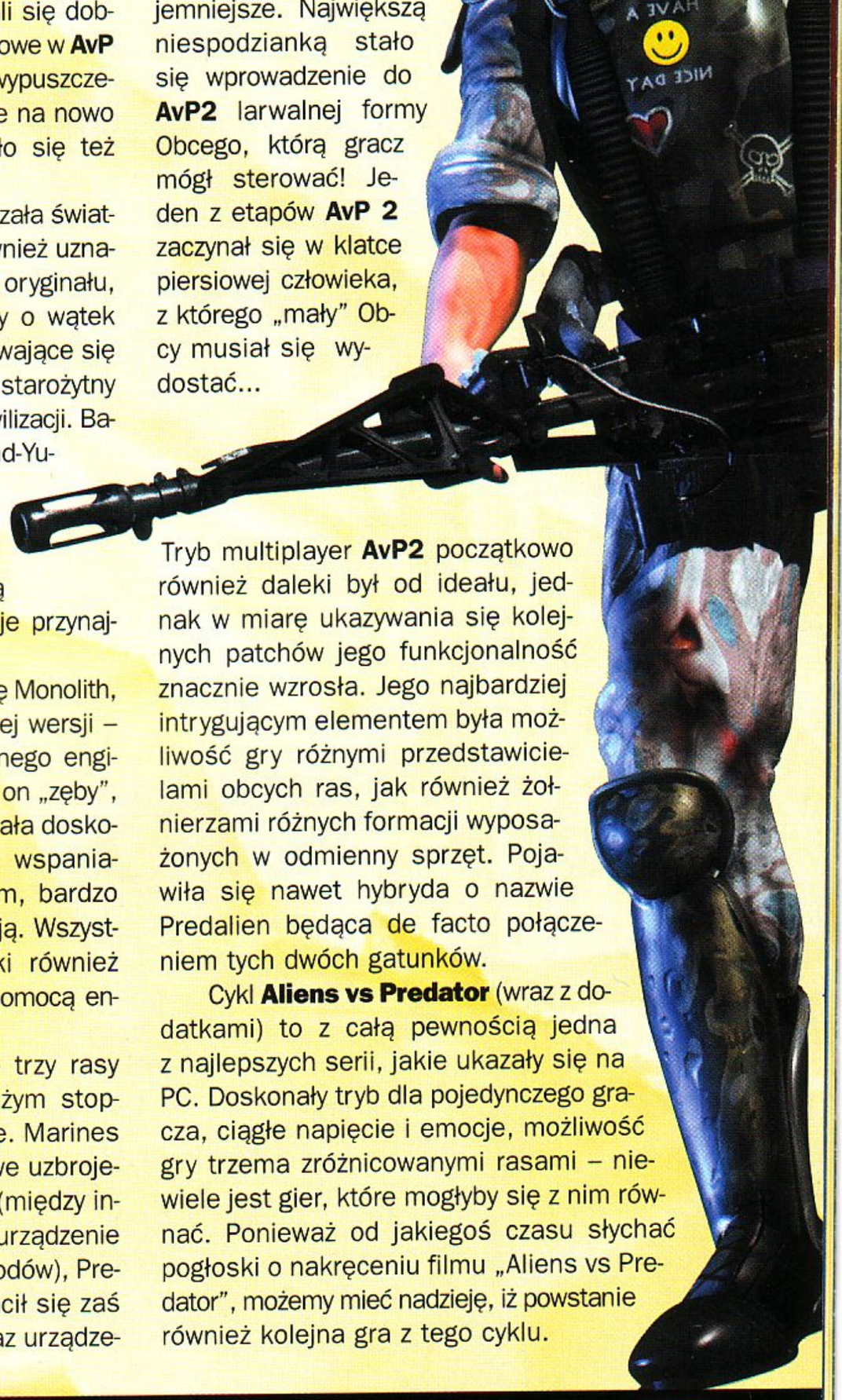
Drugą rzeczą, która rozsławiła **AvP** było doskonałe uchwycenie klimatu grozy filmowej wersji „Obcego". Było to w równym stopniu zasługą dokładnie zaprojektowanych poziomów gry, co i stworzonego przez Rebellion engine'u. Penetrowanie mrocznych korytarzy przy świetle podręcznych latarek było nie lada przeżyciem. Na bardzo wysokim poziomie stała również animacja postaci.

Aliens vs Predator stał się też dość popularną platformą rozgrywek multiplayerowych (choć nigdy nie dorównał ***Quake'owi*** czy ***UT***). Trzej bohaterowie gry, choć tak odmienni, okazali się dobrze zbalansowani. Rozgrywki multiplayerowe w **AvP** stały się znacznie łatwiejsze wraz z wypuszczeniem wersji GOLD, w której praktycznie na nowo napisano kod sieciowy. Możliwe stało się też w końcu tworzenie własnych map.

Druga część **Aliens vs Predator** ujrzała światło dzienne pod koniec roku 2001 i również uznana została za hit. W przeciwieństwie do oryginału, tryb single player został rozbudowany o wątek fabularny ukazujący wydarzenia rozgrywające się na planecie LV-1201, gdzie odkryto starożytny artefakt po jakiejś dawno zaginionej cywilizacji. Badaniami zajmuje się korporacja Weyland-Yutani, której celem jest stworzenie technologii umożliwiającej kontrolowanie Obych. Ludziom udaje się także wziąć do niewoli kilku Predatorów, nie wiedzą jednak, iż na wolności wciąż pozostaje przynajmniej jeden osobnik tego gatunku.

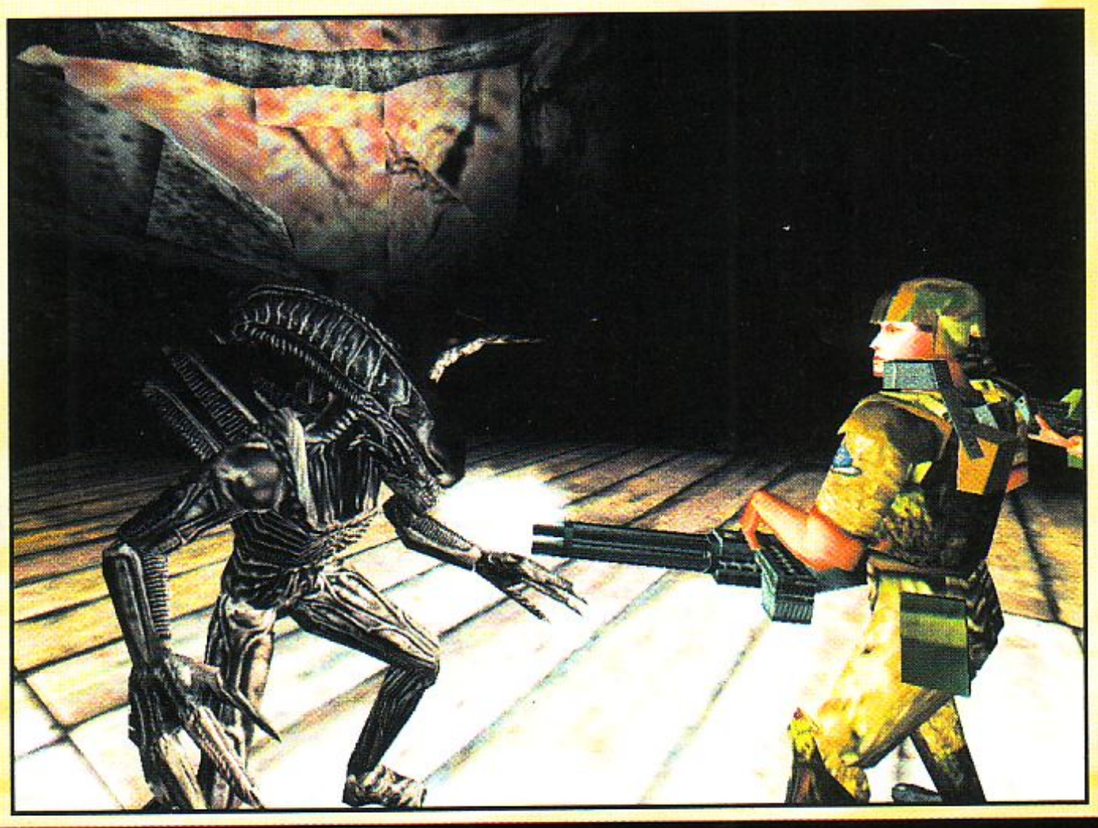
AvP 2 zostało stworzone przez firmę Monolith, która do produkcji gry użyła najnowszej wersji – oznaczonej jako 2.5 – swojego własnego engine'u Lithtech. Właśnie w **AvP2** pokazał on „zęby", gra dysponowała doskonałą grafiką, wspaniałym dźwiękiem, bardzo dobrą animacją. Wszystkie cut-scenki również stworzono z pomocą engine'u gry.

Wszystkie trzy rasy zostały w dużym stopniu zmienione. Marines otrzymali nowe uzbrojenie i gadżety (między innymi palnik i urządzenie do łamania kodów), Predator wzbogacił się zaś o oszczep oraz urządzenie pozwalające mu błyskawicznie gromadzić energię. Stosunkowo najmniej zmienił się Obcy, ułatwiono jednak sterowanie nim, dzięki czemu korzystanie z jego szczęki stało się znacznie przyjemniejsze. Największą niespodzianką stało się wprowadzenie do **AvP2** larwalnej formy Obcego, którą gracz mógł sterować! Jeden z etapów **AvP 2** zaczynał się w klatce piersiowej człowieka, z którego „mały" Obcy musiał się wydostać...



Tryb multiplayer **AvP2** początkowo również daleki był od ideału, jednak w miarę ukazywania się kolejnych patchów jego funkcjonalność znacznie wzrosła. Jego najbardziej intrygującym elementem była możliwość gry różnymi przedstawicielami obcych ras, jak również żołnierzami różnych formacji wyposażonych w odmienny sprzęt. Pojawiła się nawet hybryda o nazwie Predalien będąca de facto połączeniem tych dwóch gatunków.

Cykl **Aliens vs Predator** (wraz z dodatkami) to z całą pewnością jedna z najlepszych serii, jakie ukazały się na PC. Doskonały tryb dla pojedynczego gracza, ciągłe napięcie i emocje, możliwość gry trzema zróżnicowanymi rasami – niewiele jest gier, które mogłyby się z nim równać. Ponieważ od jakiegoś czasu słychać pogłoski o nakręceniu filmu „Aliens vs Predator", możemy mieć nadzieję, iż powstanie również kolejna gra z tego cyklu.



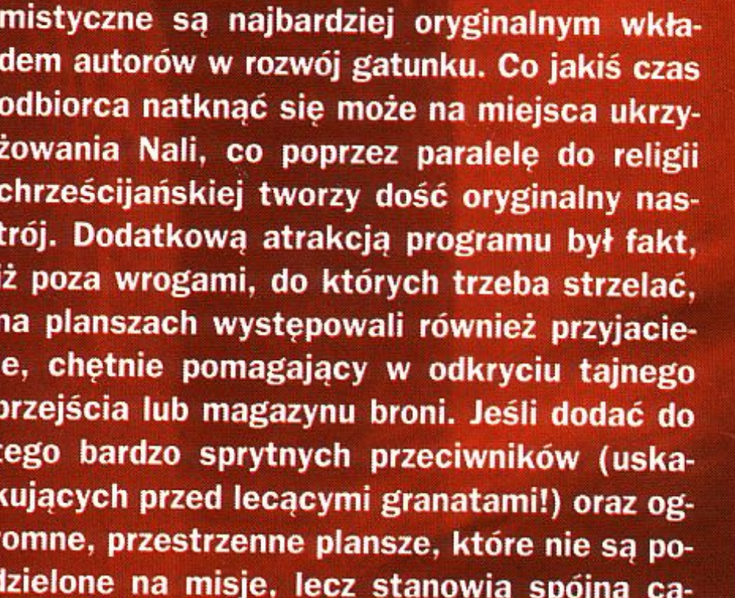
UNREAL

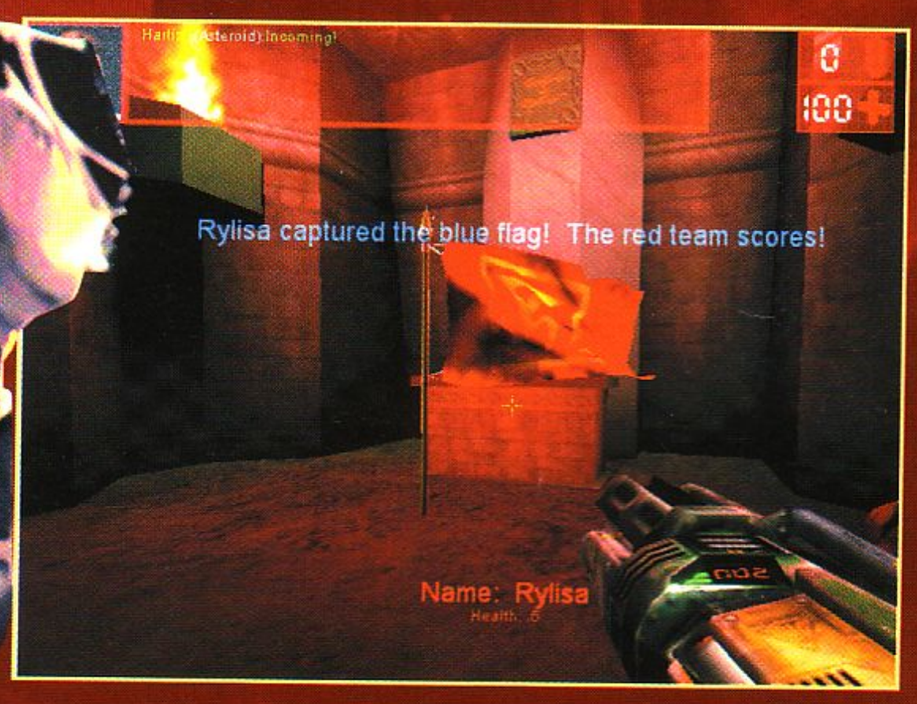
Programiści Id Software tworzyli gry FPS od dłuższego czasu, nie uchroniło ich to jednak przed niespodziankami ze strony konkurencji. Największą przygotowali autorzy z Epic Megagames wydając grę Unreal, która na dłuższy czas stała się głównym konkurentem Quake'a, jeśli chodzi o rozwiązania graficzne i mechanikę rozgrywki.

Piotr Bilski

W pierwszej części, która pojawiła się w 1997 roku, zastosowano rewolucyjne zmiany, jeśli chodzi o grafikę, przedstawiając świat realistyczny na niespotykaną dotąd skalę (i jednocześnie wysoko stawiający odbiorcom poprzeczkę w przypadku wymagań sprzętowych). To przy okazji tego produktu pojawiły się po raz pierwszy takie określenia jak mip-mapping czy cieniowanie tekstur. Zastosowanie 24-bitowej palety kolorów pozwoliło przedstawić świat z niezwykłymi szczegółami, w którym nad głową przesuwały się majestatycznie chmury, zaś woda w rzekach i jeziorach falowała spokojnie, odbijając światło słoneczne.

Co ciekawe, **Unreal** poza wieloma fajerwerkami graficznymi oferował także logiczną linię fabularną (co jest w gatunku FPS rzadkością). Jego akcja rozgrywa się w odległej przyszłości na nieoznakowanej na mapach planecie, na której rozbił się statek więzienny wiozący nowy transport ludzi. Główny bohater jest jednym z przestępców, który wydostając się z wraku musi spenetrować najprzeróżniejsze zakamarki globu, aby ostatecznie z niego uciec. Przy okazji przekonuje się, że planetę zamieszkują dwie rasy: pokojowo nastawieni Nali oraz wykorzystujący ich do niewolniczej pracy agresywni Skaarj. Pierwszych należy w miarę możliwości bronić, drugich zaś eliminować, co jest o tyle uzasadnione, że rasa Nali przybycie głównego bohatera wiąże z przepowiednią, która zakłada pojawienie się mesjasza z gwiazd niosącego im wolność. To właśnie elementy mistyczne są najbardziej oryginalnym wkładem autorów w rozwój gatunku. Co jakiś czas odbiorca natknąć się może na miejsca ukrzyżowania Nali, co poprzez paralelę do religii chrześcijańskiej tworzy dość oryginalny nastrój. Dodatkową atrakcją programu był fakt, iż poza wrogami, do których trzeba strzelać, na planszach występowali również przyjaciele, chętnie pomagający w odkryciu tajnego przejścia lub magazynu broni. Jeśli dodać do tego bardzo sprytnych przeciwników (uskakujących przed lecącymi granatami!) oraz ogromne, przestrzenne plansze, które nie są podzielone na misje, lecz stanowią spójną całość – otrzymuje się dzieło, które nawet obecnie może się podobać wielbicielom FPS-ów.





Unreal pozwolił programistom z Epic nawiązać równorzędną walkę z twórcami ***Quake'a*** na polu gry jednoosobowej, choć od samego początku gra wzbudzała kontrowersje wśród miłośników gatunku. W przypadku rozgrywki sieciowej było już nieco gorzej i na poprawę tego stanu rzeczy należało czekać jeszcze ponad dwa lata. Tymczasem jednak pojawił się dodatek zatytułowany **Return to Na Pali**, gdzie ta sama postać zmuszona została do powrotu na planetę, z której udało jej się uciec. Ponownie zastosowano identyczny engine graficzny, w 1999 roku nierobiący już takiego wrażenia, jednak wciąż atrakcyjny; dodano wielu nowych przeciwników (oprócz Skaarj byli to także ziemscy żołnierze); całość zaś ubrano w nową fabułę, tworząc ciekawą produkcję, która (co było wówczas dość niezwykłe) nie wymagała do zabawy podstawowego Unreala. Wszystkie zalety produkcji, takie jak wysoka inteligencja przeciwników

oraz różnorodne plansze i urzekające krajobrazy zostały zachowane, utrzymując wysoką jakość dzieła.

Popularne obecnie gry sieciowe także mają w swoich szeregach programy z serii **Unreal**. Jak dotąd są to dwie produkcje: przyjęty bardzo gorąco przez graczy **Unreal Tournament** oraz niezbierający już tak pochlebnych recenzji **Unreal Tournament 2003**. Obie produkcje łączy podejście do rozgrywki sieciowej, będącej ich głównym tematem. Pierwsza z omawianych pozycji pod wieloma względami wygrała rywalizację z ***Quake 3***, prezentując się może nieco gorzej pod względem graficznym, jednak dając więcej swobody podczas gry (więcej trybów i sensowniej rozwiązany system broni, a także konfiguracji). Zarówno zabawa z botami, jak i żywymi przeciwnikami wymaga umiejętności przewidywania i doskonałej orientacji w terenie. Między innymi z tego powodu **Unreal Tournament** stał się jedną z najpopularniejszych gier sieciowych, przy której utworzyło się bardzo wiele klanów, cała społeczność **Unreala** była jedną z najbardziej charakterystycznych.

Podobne cechy przejawiał **Unreal Tournament 2003**, niestety nie miał on już takiego przebicia jak poprzednicy. Nowy engine graficzny wzbudzał mieszane uczucia, ponownie wymagając bardzo szybkiego sprzętu, nie oferując jednak w zamian klimatu na miarę pierwszej części. Niektórzy gracze narzekali również na zmianę fizyki, która nie wyszła produktowi na dobre. Miała to być główna atrakcja **UT 2003**, głównie dzięki tzw. kinematyce odwrotnej, dzięki której zachowanie postaci miało być wyjątkowo realistyczne, a ich ruchy nie do odróżnienia od ruchów żywych ludzi. W praktyce lepsze efekty daje jednak motion capture czy skopiowanie zachowania człowieka „żywcem" do komputera. Zatem mimo zwiększonej funkcjonalności produktu (dodatkowe tryby multiplayer – Double Domination oraz Bombing Run, przypominający amerykański futbol) i lepszym algorytmom obsługującym rozgrywkę sieciową – nie był to już przebój na miarę pierwszego Unreala.

Unreal Tournament 2003 przygotował jednocześnie grunt pod drugą część oryginalnej przygody, która ukazała się w tym roku. Cechą charakterystyczną **Unreala 2: The Awakening** była rozbudowa wszechświata przedstawionego w części pierwszej. Jest to wciąż ta sama przestrzeń, jednak tym razem z innym bohaterami, nowymi planetami i przeciwnikami. Trzysta lat po wydarzeniach przedstawionych w **Unreal** członkowie załogi okrętu policyjnego Atlantis zaprowadzają pokój tam, gdzie jego utrzymanie jest problematyczne. Daje to pretekst do odwiedzenia różnych światów i spotkania naprawdę oryginalnych stworów, których to wrażeń doświadcza John Dalton, były żołnierz piechoty kosmicznej, obecnie ktoś w rodzaju szeryfa.

Oczywiście gra miała od samego początku olśniewać grafiką, co pomimo znacznego skoku jakościowego w tej dziedzinie udało się jedynie połowicznie. Zastosowanie nowatorskich technik, takich jak shadery – pozwoliło stworzyć zupełnie nowe efekty (słynna już trawa, której źdźbła kołyszą się na wietrze), ponowne wykorzystanie kinematyki odwróconej dało namiastkę realizmu, zaś umiejscowienie obiektów złożonych nawet z kilkunastu tysięcy wielokątów pozwoliło pokazać dość szczegółowe krajobrazy. Główną wadą **Unreala 2** okazała się jednak krótkotrwałość rozgrywki, którą dało się ukończyć w kilka godzin. W ogóle można odnieść wrażenie, że twórcy **Unreala** mają pewien problem z wyważeniem proporcji w tym względzie, pierwsza odsłona była bowiem zbyt długa, przez co po pewnym czasie stawała się nużąca.

W Unreal Tournament 2003 Swoje zrobił również niski poziom inteligencji przeciwników, którzy niewiele mają wspólnego ze swoimi poprzednikami. Należy jednak podkreślić wagę interesującego – jak na dzisiejsze czasy – zabiegu programistów, którzy zdecydowali się na wydanie produktu wyłącznie dla pojedynczego gracza, **Unreal 2** nie oferuje bowiem w ogóle trybu wieloosobowego. Ten aspekt pozostawiono nadchodzącemu dopiero **Unreal Tournament 2004**, który ma trafić na półki sklepowe jeszcze w tym roku.

Jeśli chodzi o rzeszę zwolenników produkcji, to pomimo nieco malejącej popularności cyklu, jest ona wciąż potężna, czego dowodzą setki, jeśli nie tysiące spotkań i pojedynków sieciowych z udziałem graczy na całym świecie. Tworzone są również kolejne modyfikacje, co ciekawe, pomimo iż **Unreal 2** liczy sobie niespełna pół roku, już trwają intensywne prace nad dodatkowymi nieoficjalnymi scenariuszami, takimi jak obiecujący **Dark Horizons czy Discworld**. Wydatnie pomaga w tym narzędzie przygotowane przez Epic Games, tj. Unreal Editor, który pozwala na daleko idące zmiany w grafice oraz mechanice programu, umożliwiając nawet rozpoczęcie rozgrywki sieciowej na serwerach **Unreal Tournament 2003** (co prawda z pewnymi problemami, ale zawsze to coś). Sami autorzy nie pozostali obojętni na potrzeby środowiska graczy, zapowiadają bowiem dodatek sieciowy do **Unreala 2**, co powinno zatrzymać przynajmniej część krytyki ze strony zwolenników tego rodzaju zabawy. Wiadomo również, iż na dniach pojawić ma się konwersja programu na komputery klasy Macintosh. Jeśli zaś chodzi o inspiracje innych producentów tą właśnie serią, z najbardziej bezpośrednich (wykorzystanie engine'u) warto wymienić ***Klingon Honor Guard*** czy dopiero czekające na premierę XIII. Wiele zatem wskazuje, iż pomimo że najnowsze tytuły spod znaku Unreala nie osłabiły konkurencji, twórcy z Epic Games są dalecy od złożenia broni, tym bardziej, że jest to wciąż seria niezwykle popularna.

POTĘGA POZIOMÓW

W grach FPS niemal od samego początku jednym z kluczowych elementów decydujących o powodzeniu lub porażce projektu było umiejętne projektowanie poziomów. Dowodzi tego Doom 2 wraz ze swoimi diabolicznymi projektami map. Unreal Tournament jest grą, w której zaproponowano jedne z najciekawszych plansz. Ich twórcą był m.in. Allan Willard, niespełna trzydziestoletni programista, którego dziełem stały się takie poziomy, jak Niven, Olden, Lamet czy Rook. Pytany o swój sekret ujawnia, iż zasady prawidłowego projektowania zawierają się właściwie w czterech słowach: dobry wygląd, funkcjonalność, oryginalność. Wielu miłośników tej właśnie gry idąc jego śladami stworzyło w swoich modach plansze o podobnej jakości, czego przykładem jest Altered State, czy nastawiony na rozgrywkę drużynową Defence Alliance (przeniesiony również w realia Unreal Tournament 2003). Co ciekawe, Unreal Tournament 2003 w opinii doświadczonych graczy nie dorównuje swojemu przeciwnikowi, ani w trybie jeden-na-jeden, ani tym bardziej Capture The Flag. Na szczęście osoby hobbystycznie zajmujące się pisaniem map do swoich ulubionych gier (zwane mapperami) stworzyły kilka naprawdę dobrych plansz, które znacząco podniosły grywalność tego tytułu.

HALF-LIFE

Cykl z powodzeniem od pięciu lat produkowany przez firmę Valve jest z pewnością jednym z najoryginalniejszych w swojej klasie. Składa się na to kilka czynników, każdy zaś udowadnia tezę, iż w każdej dziedzinie twórczości pomysł jest ważniejszy niż szczegóły techniczne.

Piotr Bilski

Kiedy zatem pod koniec 1998 roku program ujrzał światło dzienne, nikt specjalnie nie zachwycał się jego możliwościami graficznymi. Od jakiegoś czasu na rynku rządziły już ***Quake*** oraz ***Unreal***, **Half-Life** natomiast nie zamierzał z nimi konkurować pod tym względem. Owszem, porządny i spójny engine pozwalał bez problemu wniknąć w ponury świat alternatywnej rzeczywistości, w którym amerykański rząd przeprowadza niebezpieczne eksperymenty, jednak nie to było głównym atutem produktu. Już od pierwszych chwil wprowadzenia (stworzonego na wzór filmowego) było jasne, iż autorzy stawiają na oryginalność.

Istotnie, fabuła przedstawiona w pierwszej części programu prezentowała wydarzenia, które miały miejsce w specjalnym kompleksie naukowo-badawczym Black Mesa. Sztab naukowców usiłując stworzyć coś na kształt przejścia międzywymiarowego, przypadkiem otworzył drzwi do świata Xen, z którego do laboratoriów dostały się hordy obcych najeźdźców. Kolejne szczegóły historii poznaje się podczas krążenia po korytarzach bazy, niemal w jednej chwili zamienionej w gigantyczny i zabójczy labirynt. Główną siłą napędową **Half-Life'a** okazał się zatem klimat niepewności i ciągłego zagrożenia towarzyszący naukowcowi, który chcąc wydostać się z kompleksu musi stawić czoła nie tylko potworom, ale również komandosom, którzy zostali przez rząd przysłani, aby oczyścić teren nieudanego eksperymentu ze wszystkich istot żywych. Fabuła jest zatem dość rozbudowana i niezbyt przypomina typową rąbankę FPS, którą zresztą wcale nie jest. Za rozwiązania fabularne odpowiadał bowiem pisarz Marc Laidlaw, który stworzył dość przekonywującą opowieść (nie wyjaśniając, nad czym boleję, w jaki sposób naukowiec poznał tajniki używania broni palnej w stopniu lepszym niż zawodowi żołnierze). Całości dopełnia nietypowe i dalekie od optymistycznego zakończenie, które tylko zwiększa apetyt na następne odsłony.

Pomimo iż program nie był szczytem możliwości, jeśli chodzi o oprawę graficzną, również mógł się pochwalić dużym stopniem szczegółowości, np. przy modelowaniu twarzy. Poza tym zastosowano całkiem nową technikę animacji postaci. Każda istota jest reprezentowana przez szkielet, na który następnie nakładane są tekstury. Daje to bardzo przekonywujący i naturalny efekt podczas poruszania się, co szczególnie robi wrażenie w przypadku istot ludzkich.

Wszystkie cechy opisane powyżej pozostają aktualne nawet dziś, a to z tego powodu, że każda następna część serii opierała się na tym samym silniku co **Half-Life**. Dlatego też można w pewnym sensie mówić nie o pełnowartościowych programach komputerowych, lecz modach, co bynajmniej nie zmniejsza ich wartości merytorycznej. Pomimo zatem, iż od wydania pierwszej odsłony do ukazania się ostatniej (jak dotąd) części cyklu minęło ponad dwa i pół roku, wszystkie one wyglądają bardzo podobnie, bo też i nie o różnice w grafice tu chodzi. Kolejną ciekawostką są wydarzenia przedstawione w **Opposing Force** (wydanym w 2000 roku) oraz **Blue Shift** (połowa 2001 roku). Oba dodatki dotyczą dokładnie tego samego incydentu w kompleksie Black Mesa, co w pierwowzorze. Różnica polega na tym, że ich świadkami są tym razem inni bohaterowie. W przypadku **Opposing Force** jest to żołnierz, kapral Shephard, zaś bohaterem *Blue Shift* zostaje Calhoun, strażnik w kompleksie, który razem z naukowcami zostaje zmuszony do stawienia czoła obcemu zagrożeniu. Trzeba przyznać, że pokazywanie tych samych scen z różnej perspektywy to genialny pomysł.

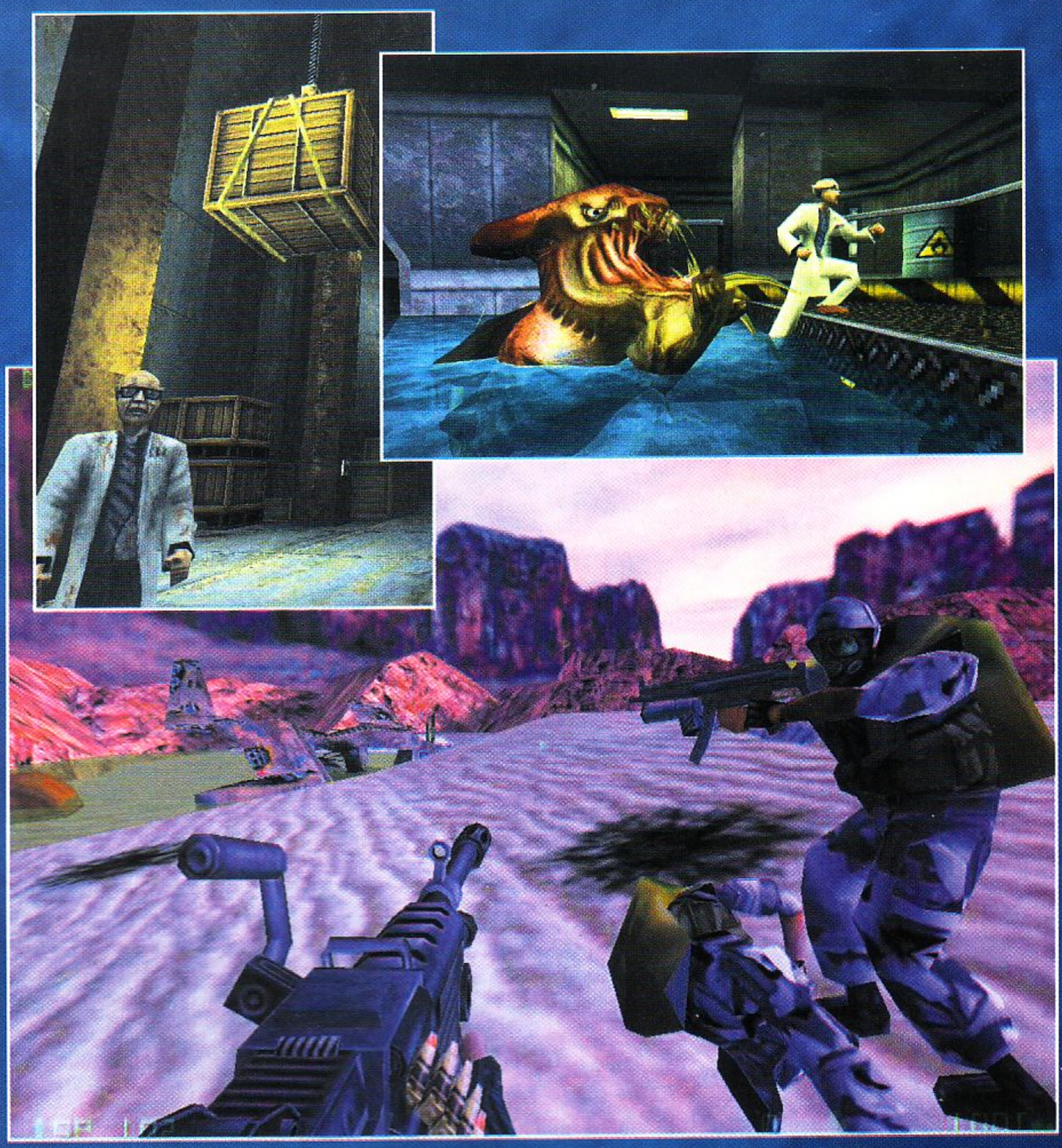
Co więcej, kolejne odsłony fabularne nie są tylko pretekstem do rozpoczęcia kolejnej rzezi. Tutaj za każdym razem napięcie jest stopniowane i to na tyle umiejętnie, że nawet po odwiedzeniu bazy naukowo-badawczej trze-

COUNTER STRIKE – najsłynniejszy mod na świecie

Jest już regułą, że program z gatunku FPS, który odniesie sukces i zdoła przyciągnąć znaczną liczbę ludzi, którzy go uwielbiają na granicy fanatyzmu, doczeka się różnorodnych modyfikacji. Najciekawsze z nich są zupełnie nowe gry oparte na enginie gry podstawowej, lecz przedstawiające zupełnie inny świat, bohaterów, a także fizykę. Do takich właśnie dzieł należy Counter Strike, który powstał na bazie Half-Life'a, jednak tak naprawdę nie ma z nim wiele wspólnego. Jest to bowiem zabawa wyłącznie w trybie multiplayer, przeznaczona głównie do walki zespołowej. Na kilkudziesięciu planszach zmagają się oddziały terrorystów oraz sił specjalnych, najbardziej charakterystyczną cechą programu jest zaś to, że każdy uczestnik zabawy może zginąć tylko raz, potem pozostaje mu tylko obserwowanie pojedynków między pozostałymi przy życiu towarzyszami. Ogromna popularność Counter Strike'a wynika również ze sposobu jego dystrybucji, jest to bowiem pakiet darmowy, cały czas unowocześniany. Również w Polsce znalazł on rzeszę wielbicieli, czego przykładem mogą być np. akademiki Politechniki Warszawskiej. Przygotowywana jest również druga część moda, zatytułowana Counter Strike: Condition Zero.

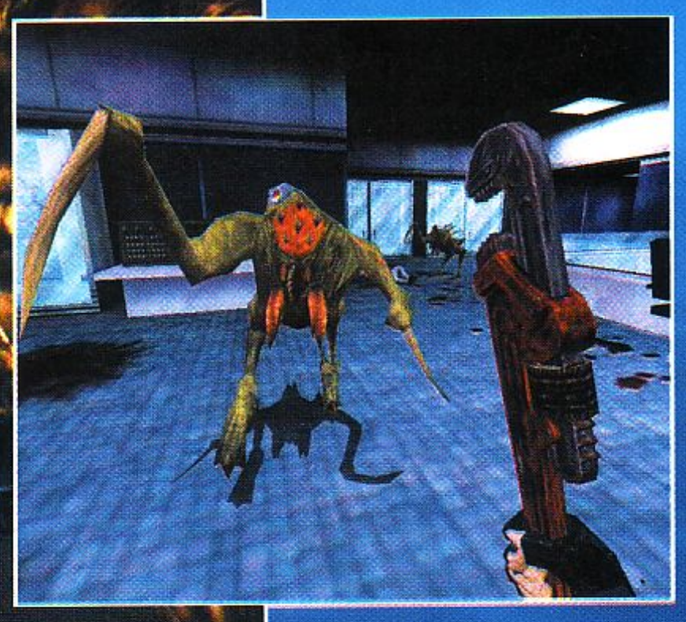
MARC LAIDLAW
twórca sukcesu Half-Life

Każda część cyklu firmowana jest nazwiskiem Marca Laidlawa - pisarza i dziennikarza, autora kilku powieści z gatunku cyberpunk, takich jak „Dad's Nuke" czy „37th Mandala". To właśnie jego pracy bohaterowie gry zawdzięczają bogatą osobowość, będąc kimś więcej, niż tylko nosicielami broni. Pytany o przyczynę porzucenia pracy pisarskiej na rzecz gier komputerowych Marc ujawnia, iż chce wykorzystać nowe możliwości, jakie daje mu to medium, poza tym uwielbia pracować z ludźmi, a w siedzibie Valve ma ku temu sposobność. Poza tym gorąco wierzy w przyszłość gier komputerowych, sam będąc zwolennikiem komunikacji internetowej i rozwoju technologii informatycznych. Również w przypadku drugiej części słynnej już serii Laidlaw opracowuje szczegóły fabularne – można się zatem spodziewać interesującej historii.



ci raz, nie odczuwa się znudzenia. Główna to zasługa scenariusza, jednak również pozostałe elementy współgrają niemal idealnie, dzięki czemu ma się wrażenie uczestniczenia w złożonej historii, której początek wciąż pozostaje nieznany. Programiści dołożyli wszelkich starań, aby napotykane postacie wykazywały oznaki wolnej woli, naukowcy i żołnierze rozmawiają ze sobą, wszystko to sprawia, że Black Mesa ożywa. Również sposób rozgrywki daleki jest od preferowanego choćby przez twórców z Id Software. Chcąc przeżyć, odbiorca musi wykazać się sprytem, frontalny atak skazany jest na niepowodzenie. Bardzo ciekawym i realistycznym posunięciem jest także zaproponowanie zestawu broni, który istnieje naprawdę. Zamiast dziwacznych wyrzutni czy rail-gunów, których rozmiary znacząco przekraczają możliwości typowego człowieka, otrzymujemy tu pistolety maszynowe MP5, rewolwery, karabinki czy też klucz francuski. I chociaż poszczególne części dodają od siebie to lub owo (pewnym drobnym usprawnieniom ulegał cały czas kod główny programu, dzięki czemu eliminowano drobne błędy, idąc z duchem czasu dodano również obsługę dźwięku przestrzennego), ich głównym atutem jest wciąż rozwijana historia, która jednak owiana jest tak potrzebną aurą tajemniczości.

Popularność *Half-Life'a* wynika nie tylko z chwytów fabularnych. Swoje dokładają również wymagania sprzętowe, które nie były wygórowane nawet w 1998 roku, teraz zaś nie robią na nikim wrażenia. Z tego powodu bardzo wielu graczy zdecydowało się na stworzenie modów do tego programu. Jest ich całe zatrzęsienie, zarówno nieoficjalnych, jak i pełnowartościowych programów, które ostatecznie ukazały się pod innymi nazwami. Do tych pierwszych zaliczyć można takie rodzynki jak **Firearms**, **Ricochet** czy **Absolute Redemption**. Drugą grupę reprezentują natomiast **Team Fortress Classic** czy **Gunman Chronicles**. Zupełnie osobną historią jest **Counter Strike**, który początkowo miał być po prostu jednym z trybów **Half-Life**, ostatecznie zaś stał się osobnym programem, przyciągając rekordową liczbę graczy na internetowe serwery. Nawiasem mówiąc, to właśnie w środowisku graczy CS rozwinęło się niepokojące zjawisko oszustw polegających na używaniu programów ułatwiających celowanie, tzw. aimbotów. Pomimo zdecydowanych kroków mających na celu ukrócenie procederu, nie udało się go dotychczas wyeliminować. Warto przy tym wspomnieć, iż chociaż **Counter Strike** jest generalnie produktem darmowym, znalazł się obok wersji podstawowej oraz dodatku **Opposing Force** w pakiecie **Half-Life: Generacja** (wydanym w 2001 roku).

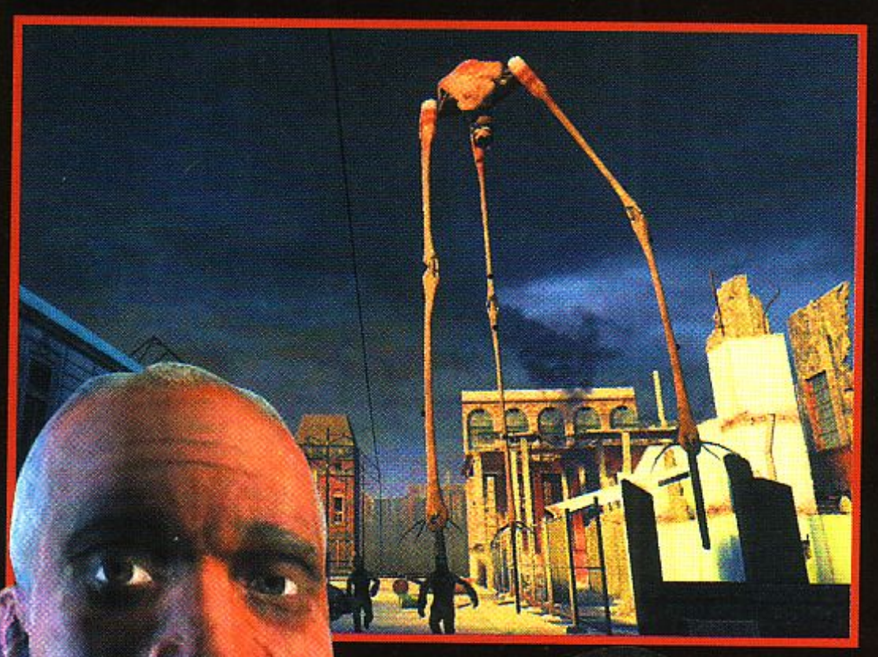


Otwarte zakończenie **Half-Life** pozostawiło wielu miłośników gry w nerwowym oczekiwaniu, tym bardziej, że do niedawna nie było nawet wiadomo, czy ciąg dalszy w ogóle powstanie. Na szczęście autorzy z Valve ostatecznie ujawnili, iż drugi odcinek zmagań z kosmicznymi najeźdźcami jest już na ukończeniu. Sądząc z informacji, które jak dotąd zostały udostępnione, można spodziewać się po raz kolejny wyjątkowo wysmakowanej przygody, zwłaszcza, że pomimo pewnego przesunięcia w czasie – akcja ma toczyć się trzy lata po wydarzeniach w Black Mesa – znowu spotkamy tych samych bohaterów, m.in. naukowca Freemana, który w podstawowym **Half-Life** musiał osobiście stawiać czoła potworom. Autorzy ponownie zamierzają oprzeć sukces tytułu na fabule, nie zaś na rozwiązaniach graficznych i chociaż zarówno ulice miasta, w którym rozgrywa się **HL2**, jak i przeciwnicy wyglądają wyjątkowo atrakcyjnie – możemy spodziewać się raczej logicznej i wciągającej opowieści odkrywającej kulisy wydarzeń w tajnym laboratorium rządowym. ❐

NA CELOWNIKU

HALF-LIFE 2

Sierra i Valve przyszaleli. Ni stąd ni zowąd parę miesięcy temu pokazano pierwsze informacje na temat następcy legendarnego **Half Life'a**, okraszone ambitną zapowiedzią: gra będzie dostępna jeszcze w tym roku! To był szok, zwłaszcza, gdy zaprezentowano filmy z gry i przedstawiono jej fabułę. Grafika poraża, a interaktywność z otoczeniem jest wręcz olbrzymia. W tych nowych warunkach Gordon Freeman czuje się świetnie: walcząc jest w stanie wykorzystywać nawet elementy scenografii, na przykład za pomocą grawitacyjnego manipulatora może rzucać w przeciwników oderwanym w panice kawałkiem ulicznej reklamy. Gra przewidziana jest na ok. 40 godzin, a klimat rozgrywki zapowiada się wręcz niesamowicie. Walki z potworami na ulicach niezwykle realistycznie wyglądającego miasta, otwarte przestrzenie, pojazdy, którymi bohater ucieka pod ostrzałem obcych... Nowy engine o nazwie Source odtwarza te wszystkie elementy z niewiarygodną szczegółowością. W grze zobaczymy szereg nowych efektów. Na przykład przekręcając którąś z napotkanych w grze kamer spowodujemy, że na monitorze znajdującym się w pomieszczeniu obok zobaczymy odpowiednio zmieniony widok. Wiele efektów graficznych związanych jest z teksturami, a ich użycie znacznie zwiększa realizm grafiki. Rozbudowana fizyka pozwala strącić beczki do wody, te zaś nie dość, że utrzymują się na jej powierzchni, to jeszcze wywołują zafalowania i zderzają się ze sobą; można je również rozwalić. Animacja ginących postaci jest także realistyczna, bowiem użyto tu mechanizmów znanych jako „efekt lalki„. No i ta mimika! Sposób, w jaki przemawiają postacie, jest niesamowity. Ruchy ust zgadzają się z głosem, a twarz potrafi wyrazić tysiące emocji.



Half Life 2 zapowiada się na przebój nie tylko z powodu grafiki. Sam sposób, w jaki programiści przedstawiają nam fabułę gry, także jest nowatorski. Alyx Vance, atrakcyjne dziewczę będące ni mniej ni więcej tylko córką znanego z pierwszej części naukowca Eli Vance'a (którego też zobaczymy w grze, podobnie jak Barney'a) opowiada nam o wydarzeniach. W tym czasie możemy spokojnie spacerować wokół niej, zupełnie, jakbyśmy prowadzili normalną rozmowę. Nagle za głową Alyx widzimy wyłaniającego się z mroku potwora. Dziewczyna jeszcze o nim nic nie wie i kontynuuje opowieść, podczas gdy my próbujemy znaleźć szybko wyjście z sytuacji, które pozwoli obojgu przeżyć to niespodziewane spotkanie. Wszystkie te zabiegi mają sprawić wrażenie, jakbyśmy rzeczywiście uczestniczyli w oglądanych wydarzeniach. Do tego dodajmy niezwykle wysoką inteligencję przeciwników, których taktyki walki naprawdę przypominają zachowania prawdziwych żołnierzy!

Akcja gry będzie toczyła się w całości na Ziemi, w mieście zwanym City 17, gdzieś w Europie Wschodniej. Na jego ulicach dzieją się rzeczy, które przypominają atmosferą fragmenty filmów z okresu okupacji – o ile pominiemy subtelną różnicę w postaci setek przybyszów z innej planety. Jednak nie tylko obcy będą przeciwnikami Freemana, personel City 17 także nie jest mu przyjazny.

Przy tak fenomenalnej grafice i intrygującej fabule nic dziwnego, że **Half Life 2** należy do najbardziej oczekiwanych gier FPS najbliższych miesięcy.

HALO

Rzadko który tytuł przygotowany na konsole jest tak oczekiwany przez zwolenników PC, jak **Halo**. Gra, która w wydaniu konsolowym niedługo doczeka się już drugiej części, dopiero teraz trafi na popularne pecety. Zgodnie z zapewnieniami, pecetowe **Halo** nie będzie się w znaczący sposób różniło od konsolowego oryginału, pomijając naturalnie subtelny fakt, że sterowanie za pomocą klawiatury i myszki jest znacznie lepsze od operowania manetką konsoli. Ciekawostka: użytkownicy będą mogli w czasie gry swobodnie przełączać się między różnymi urządzeniami kontrolującymi, na przykład grać postaciami za pomocą klawiatury i myszy, a pojazdami za pomocą joysticków.

Halo w wersji singlowej składa się z wielu zróżnicowanych misji, z których część jest wykonywana na przykład w nocy i wymaga operowania snajperką na długich dystansach, część zaś przypomina swym charakterem penetrowanie podziemnych laboratoriów lub wręcz słynne lądowanie w Normandii: tysiące żołnierzy atakujących wybrzeże. Nie jest to jednak symulacja wydarzeń historycznych, Halo to fikcyjny świat przyszłości, z rozbudowaną fabułą charakteryzującą się wieloma zwrotami i skomplikowanymi postaciami. Rasa ludzka znajduje się w konflikcie z Covenant, organizacją złożoną z obcych ras. W wyniku długotrwałych walk, przy przewadze technologicznej wroga, ludzie tracą kolejne planety. Pojawia się jednak cień szansy na przetrwanie, gdy na niewielkiej planecie Halo zostaje odkryty pewien artefakt.

Znakiem rozpoznawczym **Halo** są pojazdy, zarówno lądowe jak i powietrzne, którymi gracz może posługiwać się w dowolnym momencie rozgrywki. O ile naturalnie ma akurat możliwość dotarcia do pojazdu – niekiedy doskonałym rozwiązaniem będzie np. kradzież obcym ich latających maszyn. W grze spotkamy jeepy, futurystyczne skutery, czołgi (dwa typy), pojazdy latające (głównie transportowe, ale obcy mają na przykład bardzo zmyślną maszynkę o nazwie Flyer, która świetnie nadaje się do walki) i wodne. Asortyment broni jest również bardzo szeroki, od maczet i harpunów przez pistolety z celownikami laserowymi, miniguny i wyrzutnie granatów oraz rakiet na futurystycznym sprzęcie obcych kończąc. Tu do dyspozycji będą miecze energetyczne i takież pistolety oraz bardziej „egzotyczne„ narzędzia w rodzaju Fuel Rod Gun, Needle Gun czy Covenant Sniper Rifle.

Istotną częścią **Halo** jest rozgrywka wieloosobowa. Podobnie jak w wersji konsolowej, także na pececie zobaczymy ponad 30 trybów gry multiplayer. Do grania w Halo ma wystarczyć PC z procesorem 733 MHz i 128 MB RAM. Nie są to wysokie wymagania, jeśli uwzględni się fakt, że gra posiada rozbudowaną fizykę (zwłaszcza grawitację i tzw. odwrotną kinematykę), a grafika wykorzystuje wiele nowoczesnych technik, od volumetric lighting, zaczynając na deformowalnym terenie kończąc.

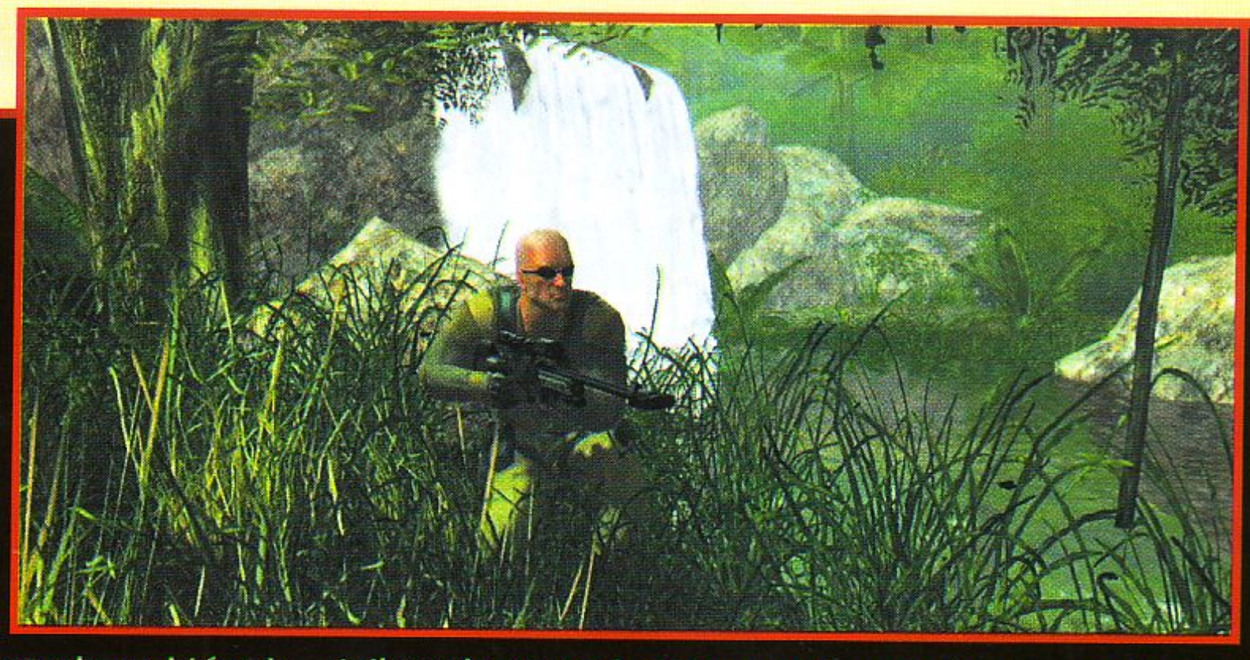
S.T.A.L.K.E.R.

W grach FPS obserwujemy niespotykany dotąd atak ze Wschodu. **S.T.A.L.K.E.R.** ukraińskiej firmy GSC Game World zapowiada się na produkt, który podbije rynek gier FPS. Niezwykle szczegółowa grafika, wiele detali, ogromne, otwarte przestrzenie (podobno odpowiadają obszarowi 30 kilometrów kwadratowych!) porośnięte bujną roślinnością to efekty wykorzystania własnego silnika graficznego X-Ray opracowanego przez twórców gry. Trzeba przyznać, że zwłaszcza w gęsto porośniętym terenie silnik ten sprawdza się wyśmienicie, generując niezwykle realistycznie wyglądające tereny. Strach się tylko bać, jaki komputer pozwoli na w miarę płynną grę?

Realizm gry to nie tylko grafika, to także ścisłe powiązanie jej z rzeczywistym terenem. Akcja gry toczy się bowiem w okolicach Czernobyla, który w połowie lat 80 był miejscem największej katastrofy w dziejach elektrowni jądrowych. Od tego czasu minęło sporo lat, lecz Związek Radziecki czuje się wciąż bardzo dobrze i nadal eksploatuje uszkodzoną elektrownię. Na rezultaty nie trzeba długo czekać: w 2006 roku dochodzi do kolejnej eksplozji, na tyle potężnej, że Armia Radziecka wysiedla ludzi z terenów nawet znacznie oddalonych od miejsca katastrofy. Mija kolejnych kilka lat nim ludzie ponownie odważą się zapuścić do zamkniętej strefy wokół reaktora. Ty jesteś jednym z tych śmiałków, stalkerem, który przekrada się przez kordony żołnierzy strzegące obszaru. Robisz to nie z ciekawości, lecz dla zysku, gdyż zmutowanymi zwierzętami i ludźmi interesują się naukowcy i kolekcjonerzy. Fucha łowcy okazów jest dobrze płatna, ale i niebezpieczna. Nie chodzi nawet o zmutowane, niezwykle agresywne szczury czy stada psów, lecz o tych, którzy kiedyś byli ludźmi, a teraz przekształcili się w monstra. Kontrolery, flesze i inne zombie czekają na każdą Twoją pomyłkę. Szczególnie niebezpieczni są zwłaszcza kontrolerzy, bo za pomocą swoich sił mentalnych potrafią przejąć kontrolę nad Twoim ciałem lub ludźmi, którzy znajdują się w okolicy. Wówczas Twój dotychczasowy sojusznik może się okazać nieprzejednanym wrogiem. Jakby kłopotów było mało, misję utrudniają żołnierze strzegący skażonej strefy oraz... inni stalkerzy. W końcu nie tylko ty chcesz się dorobić, a Ukraina do bogatych państw nie należy.

S.T.A.L.K.E.R. jest realizowany z dużą dbałością o szczegóły. Ukraińscy programiści sami parokrotnie wybrali się w okolice Czarnobyla, aby jak najwierniej odtworzyć tamtejsze okolice. Bronie w grze są również realistyczne: pistolety, dubeltówki, strzelby, karabiny maszynowe i snajperskie. Te rodzaje argumentów najlepiej sprawdzają się wewnątrz Strefy oraz w czasie ubijania interesów z innymi stalkerami czy naukowcami zlecającymi wykonanie określonych zadań. Gdy zaś sytuacja stanie się krytyczna, biorąc nogi za pas będziesz mógł skorzystać z takich cudów motoryzacji, jak Moskwicze, stare Łady czy Kamazy.

FAR CRY



Tropikalna wyspa kojarzy się zwykle z wakacyjnym rajem. Tym razem jest inaczej, tym razem będzie to tropikalne piekło. Niechcący wplątałeś się w intrygę, która poprowadzi Cię przez koszmar monstrów będących efektem prac grupy szalonych naukowców. Ich tajne laboratoria rozlokowane są właśnie na wyspach, na których miałeś nieszczęście postawić swą stopę. Zadanie jest tylko z pozoru proste: wyplątać się z tej całej zadymy, przy okazji niwecząc plany szaleńców. Prócz wielu broni będziesz mógł w tym celu wykorzystać także pojazdy.

Fabuła gry nie wydaje się niczym specjalnie interesującym. **Far Cry** zapowiada się jednak na wielki przebój dzięki niezwykłej grafice oraz wysokiej inteligencji komputerowych przeciwników. Tu nie uda Ci się zabić jednego ze strażników po drugim, gdyż już pierwszy strzał postawi wszystkich na nogi. Programiści firmy Crytek zapewniają, że AI została tak napisana, aby jak najlepiej symulować zachowania prawdziwych żołnierzy. Gdy więc spróbujesz strzelić w kierunku oddziału, ten rozdzieli się na wzajemnie osłaniające się grupy, chowające się za drzewami, murami czy głazami. Na dodatek część żołnierzy spróbuje zajść cię z boku lub od tyłu. Koniec z atakami typu „BANZAI!!!„, jeśli zraniłeś przeciwnika, będzie próbował się ukryć, a nie wpakować Ci prosto pod lufę. Inteligencja postaci sterowanych przez komputer ma należeć do najbardziej zaawansowanych, z jakimi mieliśmy dotychczas do czynienia.

Jak wspomnieliśmy, niesamowite wrażenie robi grafika. Specjalny engine o nazwie Cry Engine początkowo powstawał jako projekt zupełnie niezwiązany z grami. Szybko okazało się, że potrafi on produkować niezwykle malownicze i złożone scenografie. Crytek wprowadził więc dodatkowe narzędzia przystosowane już do użycia w grach i tak narodził się Cry Engine, dla którego przedstawienie ogromnych wysp porośniętych tysiącami drzew nie jest żadnym problemem. Zasięg widoczności w **Far Cry** jest rzeczywiście olbrzymi, a gęste lasy ciągnące się po horyzont to norma, z którą mamy do czynienia podczas wędrówek po wyspach. Szczególnie imponujące wydają się wybrzeża odwzorowane w tak piękny sposób, że aż zachęcają do zanurzenia się w krystalicznie czystej wodzie. Niektóre screenshoty z Far Cry są na tyle malownicze, że z powodzeniem można je wykorzystać jako tapety w Windows. To jednak nie wszystko: środowisko może się zmieniać, na przykład niebo może zachmurzyć się, a po chwili zacznie padać deszcz. Modułowa budowa Cry Engine pozwala programistom ciągle rozbudowywać jego możliwości, stąd gra będzie wykorzystywała większość funkcji dostępnych w nowych kartach graficznych i w DirectX 9.0. Na dodatek fizyka uwzględnia takie efekty, jak „efekt lalki„, przesuwanie obiektów czy możliwość wysadzenia pojazdu w powietrze. Co tu dużo mówić: zapowiada się fantastyczne fragowanie.

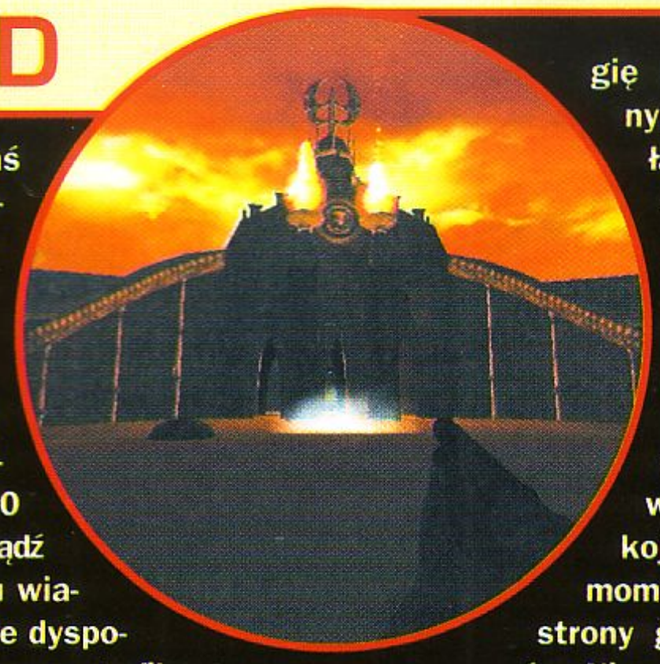
QUAKE 4

Id Software zachowuje się nadzwyczaj wstrzemięźliwie, jeśli chodzi o informacje dotyczące następcy ***Quake III Arena***. Wiadomo, że będzie, zaanonsowano go już w 2001 roku. Wiadomo, że zostanie użyta najnowsza technologia firmy, opracowana z myślą o ***Doomie 3***. Ta ostatnia informacja nie jest żadnym zaskoczeniem, trudno oczekiwać, aby id Software opracowało nowy engine tylko w celu użycia go w jednej grze. Z czasem przedostało się jednak kilka ciekawych informacji. Przede wszystkim wiemy, że prace nad grą trwają już od dłuższego czasu i że **Quake 4** będzie miał rozbudowaną stronę single player, która będzie nawiązywała do historii opowiedzianej w ***Quake 2*** (mówi wam coś nazwa Stroggos?). Interfejs użytkownika ma być interaktywny, zbliżony do tego, jaki wkrótce zobaczymy w Doomie 3. Oczywiście będzie można grać w sieci, lecz gra będzie wolniejsza, właśnie w stylu ***Quake 2***, a nie ***Quake 1***. Mapy w Quake 4 mają być lepiej dopasowane do wymogów grania w internecie. Słynne „strejfy„ (strafe jumpy) pozostaną, choć generalnie – jak zapewniają twórcy – gra ma być wolniejsza niż w Quake III Arena.

Nieznany jest termin premiery nowego Quake'a. Jego ciągłe przesuwanie wynika prawdopodobnie z faktu opóźnień w premierze ***Dooma 3***. Obie gry wykorzystują ten sam engine, z konieczności **Quake 4** musi więc poczekać na zakończenie prac nad kolejnym Doomem. Niektóre zapowiedzi przedstawicieli firmy sugerują, że gra może być dostępna w ciągu roku. Pojawiły się nawet pierwsze wypowiedzi dotyczące ewentualnych wymagań względem sprzętu. Jak na 2004 rok nie są one wysokie: procesor 1 GHz, 256 MB RAM i karta graficzna GeForce 2 bądź lepsza.

Ostatnio z id Software wyciekło kilka szkiców, przedstawiających projekty postaci w Quake 4. Jeden z nich prezentujemy obok.

KREED



Jeśli jakaś gra już w zapowiedziach wymaga komputera z procesorem 1 GHz, 512 MB RAM i kartą graficzną Radeon 8500 lub GeForce 3 bądź lepszą, od razu wiadomo, że będzie dysponowała efektowną grafiką. Silnik X-Tend, stworzony przez rosyjską firmę Burut na potrzeby Kreeda, ma gwarantować wykorzystanie identycznych metod generowania obrazu, jakie wykorzystano w słynnym ***Doomie 3***.

Kreed to strzelanka science-fiction o dość interesującej fabule. Okazuje się, że w przyszłości ludzkość wreszcie opanowała technologię podróży międzygwiezdnych. Tuż za progiem Układu Słonecznego czekało nas jednak spore zaskoczenie: okazało się, że wszechświat roi się od cywilizacji znajdujących się na różnym poziomie rozwoju. Przez pewien czas udaje się współżyć z nimi w pokoju, jednak w pewnym momencie następuje atak ze strony gadopodobnych Tigalaarów. Nie mając innej alternatywy, ludzie zaczynają genetycznie modyfikować swe ciała. Owi biologicznie zmodyfikowani żołnierze tworzą Legion, oddział wyjątkowo dobrze sprawdzający się we wszelkiego typu eksterminacji. Z upływem lat Legion przekształca się w organizację religijną, coś w rodzaju futurystycznego zakonu rycerskiego. Tymczasem sytuacja staje się coraz bardziej napięta i nawet zwykłe międzygwiezdne loty handlowe wymagają ochrony ze strony Legionistów. W ten sposób, jako Legionista, trafiasz na pokład statku kosmicznego Aspero, mającego nieszczęście trafić w osobliwy obszar kosmosu, z którego nie ma ucieczki. Wpadłeś więc niczym śliwka w czarną dziurę. Okazuje się jednak, że Twój statek nie był jedyny. W pobliżu wisi w przestrzeni wiele pojazdów zbudowanych przez inne cywilizacje, z których część wciąż panicznie wysyła sygnały SOS.

Jako gracz, napotkasz na swej drodze wielu przeciwników, których metody walki będą zróżnicowane. W inny sposób przyjdzie stawić ci czoła oddziałom ludzkim, w inny sposób będą zachowywali się napastnicy o egzotycznym rodowodzie. Raz zostaniesz zmuszony do wykonania całej misji samemu, dyskretnie i bez zwracania uwagi, innym razem będzie chodziło wyłącznie o przełamanie szturmu wroga. Pod koniec gry spotkasz się z przedstawicielami cywilizacji, która stworzyła owe kosmiczne więzienie, gdzie się znajdujesz, i zrozumiesz, dlaczego ono powstało.

Fabuła gry zostanie opowiedziana za pomocą animowanych przerywników, komunikatów radiowych, jakie otrzymasz w czasie rozgrywki oraz podczas rozmów z innymi postaciami. Dodajmy, że poziomy gry są między sobą połączone na wiele różnych sposobów, dzięki czemu każda rozgrywka może wyglądać inaczej zależnie od podjętych przez gracza decyzji. Gra będzie także oferować możliwość rywalizacji przez internet.

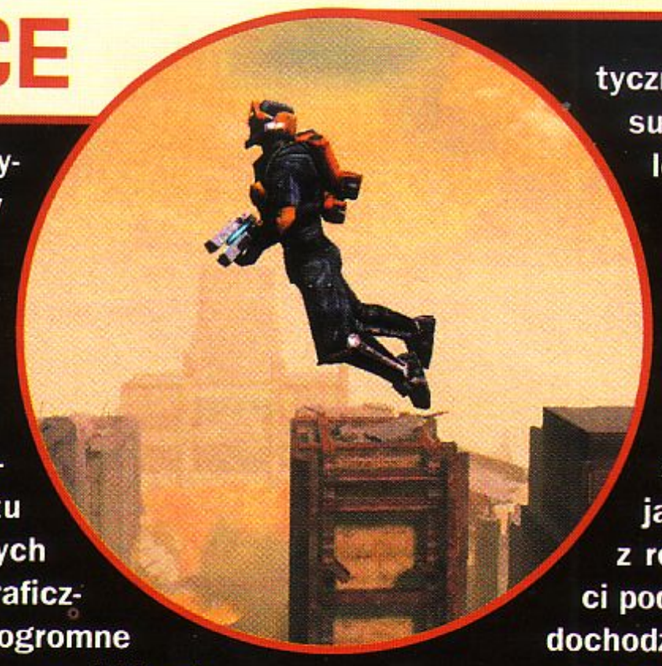
DEUS EX: INVISIBLE WAR

Deus Ex, gra z ambicjami, z jedynym w swoim rodzaju klimatem i atmosferą, unikająca jednoznacznego sklasyfikowania. Jedni jej nienawidzą, inni wręcz ubóstwiają. Ci ostatni cieszą się nadchodzącym sequelem, noszącym nazwę **Deus Ex: Invisible War**. Podobnie jak w części pierwszej, gra ma oferować niespotykaną swobodę wyboru metod działania. Nie ma tu żadnych precyzyjnie ustalonych przez scenarzystę dróg rozwoju scenariusza, wszystko zależy od nas. Znowu będziemy mogli decydować, jakie przygody czekają nas w świecie gry – i będą to przygody, których Twój kolega grający w tę samą grę nigdy nie zobaczy, gdyż rozegra ją po swojemu, korzystając z innych możliwości oferowanych przez nieliniową fabułę. Styl gry także będzie zależał wyłącznie od Ciebie. Nawet odpowiedzi udzielane w czasie rozmów z postaciami NPC mogą zadecydować o dalszym przebiegu akcji. Wiele zależy od Twojego nastroju: raz możesz zabawić się w Rambo i szturmem zdobyć cel, kładąc przy tym trupem dziesiątki przeciwników. Innym razem ten sam etap możesz spróbować rozegrać bez jednego strzału. Twórcy gry zapewniają, że nawet całą grę będzie można przejść nie strzelając! Czyżby zapowiadał się kolejny przebój podobny do słynnego Splinter Cell?

Fabuła **Deus Ex: Invisible War** koncentruje się na wydarzeniach rozgrywających się 20 lat po tym, co widzieliśmy w **Deus Ex**. Świat powoli podnosi się z gruzów i jak zawsze w chwilach transformacji różne grupy polityczne i religijne próbują ukształtować go zgodnie ze swoimi oczekiwaniami. W tej atmosferze organizującego się chaosu autorzy snują niesamowitą opowieść w klimacie cyberpunkowym. Tym razem będziesz grał jako Alex D., którego zadaniem jest odszukanie nikogo innego jak J.C. Dentona, bohatera poprzedniej części. Po drodze dotrzesz nie tylko do Dentona, odkryjesz także tajemnicę własnego pochodzenia.

Deus Ex: Invisible War nie jest czystym FPS-em. Postaci generowane są w sposób przypominający gry RPG i mogą się rozwijać m.in. poprzez wykorzystanie specjalnych implantów wykonanych z pomocą nanotechnologii. Dzięki implantom zdobędziesz zdolności, jakich nie posiada żaden człowiek, takie jak widzenie przez ściany, niezwykle wysokie skoki czy szybkie regenerowanie ran. Klimatyczne, mroczne lokacje sprzyjają dyskretnym akcjom, w których śmierć przeciwnika często nie jest dobrym rozwiązaniem. Spora część map będzie przypominała rzeczywiste miejsca, na przykład Seattle czy Londyn. Również interaktywność lokacji ma być wysoka. Podobnie jak w grach RPG, także w kolejnej części **Deus Ex** będzie można bogacić się i zmieniać środowisko wokół siebie.

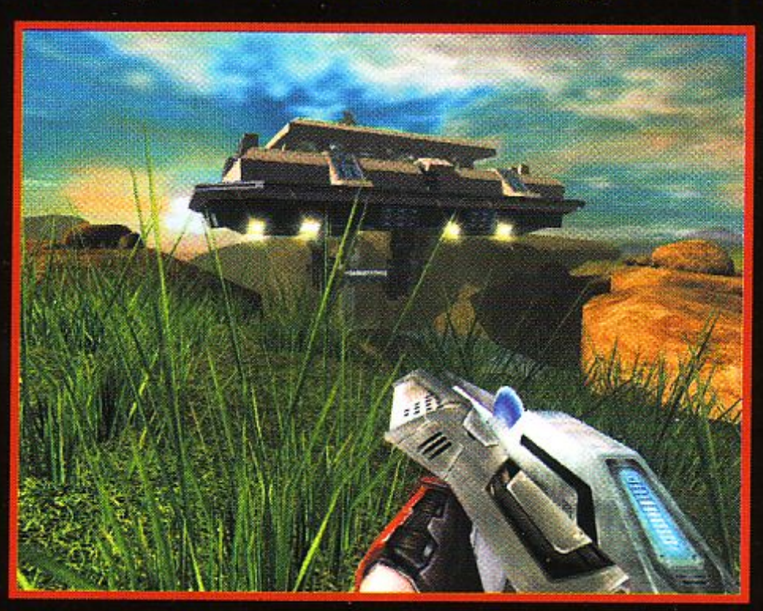
TRIBES: VENGEANCE



Seria **Tribes** kojarzy się polskiemu graczowi głównie z grami online, przede wszystkim z ***Tribes 2***. Sierra uznała jednak, że jedną z przyczyn, z powodu której ta ostatnia gra nie zdobyła większej popularności, był jej wysoki poziom trudności. Lekarstwem ma być rozbudowany tryb single, w czasie którego gracz pozna stopniowo wszystkie elementy, jakie będą mu potrzebne podczas zabawy w internecie. Nie oznacza to, że tryb single będzie jedynie czymś w rodzaju samouczka, szeregu misji treningowych. Przygotowując się do nowej gry, Sierra nawiązała współpracę z Irrational Games, twórcami tak klimatycznych tytułów jak ***Thief*** czy ***System Shock*** 2. Już to jest gwarancją, że **Tribes: Vengeance** będzie pozycją godną uwagi każdego miłośnika FPS.

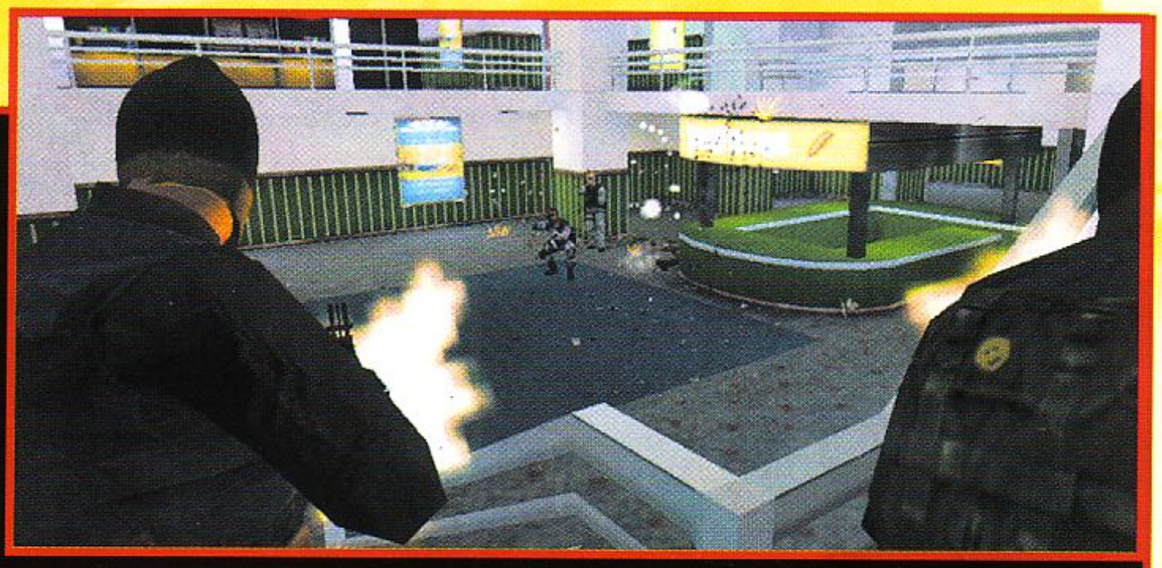
Gra powstaje z wykorzystaniem silnika graficznego **UT2003**, który został przystosowany do wymagań gry i unowocześniony przez programistów z Irrational Games. Nie zobaczymy tu jednak żadnych rewelacji graficznych, choć ogromne przestrzenie, na których rozgrywać się będzie akcja, z pewnością zrobią wrażenie. **Tribes: Vengeance** obejmuje fabułą okres poprzedzający czasy znane z wcześniejszych części serii. Sprzęt, jaki mamy do dyspozycji, to stosunkowo prymitywne narzędzia i nic dziwnego, że jetpacki niesamowicie hałasują oraz zostawiają za sobą gigantyczne smugi dymu. Również ich rozmiary sugerują, że to nie gracz ma jetpacka, lecz jetpack gracza.

Historia opowiedziana w **Tribes: Vengeance** ma przykuć gracza do komputera na 20 do 30 godzin. Dość interesująco zapowiada się narracja. Gra będzie bowiem wymuszała na graczu prowadzenie kilku postaci, stąd będziemy mieli okazję zobaczyć, jak te same wydarzenia wyglądają z różnych punktów widzenia. Producenci podają jako przykład sytuację, gdy gracz dochodzi do drzwi bazy, te zatrzaskują się, oddzielając go od partnera, który pozostał na zewnątrz. Prowadzimy najpierw jedną postać, wykonującą w bazie swoje zadanie, zaś po jego wykonaniu przechodzimy do sterowania postacią, która została przed drzwiami bazy, i musimy nią przeżyć tak długo, jak dużo czasu zajęło nam wykonanie zadania wewnątrz. Jedną z głównych postaci gry będzie Julia. Gracz wcieli się w nią po raz pierwszy w czasie, gdy dziewczyna będzie miała zaledwie 6 lat (spokojnie, później wyrośnie na całkiem atrakcyjną pannę).



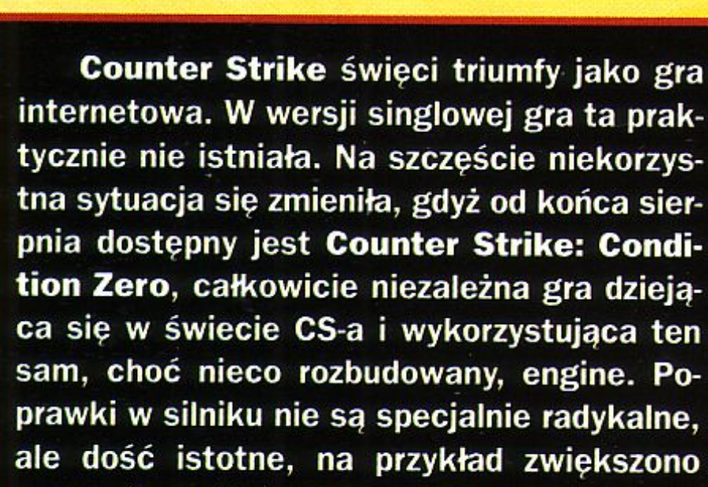
Twórcy gry zapowiadają wyraźnie, że mają do opowiedzenia historię przeznaczoną dla dorosłego gracza i nie zamierzają jej modyfikować, aby gra uzyskała rating dla nastolatków. Zapowiada się zatem niezwykle oryginalny FPS, w którym gracz dysponuje niespotykaną gdzie indziej swobodą ruchu i możliwościami realizowania zadań.

CS: CONDITION ZERO

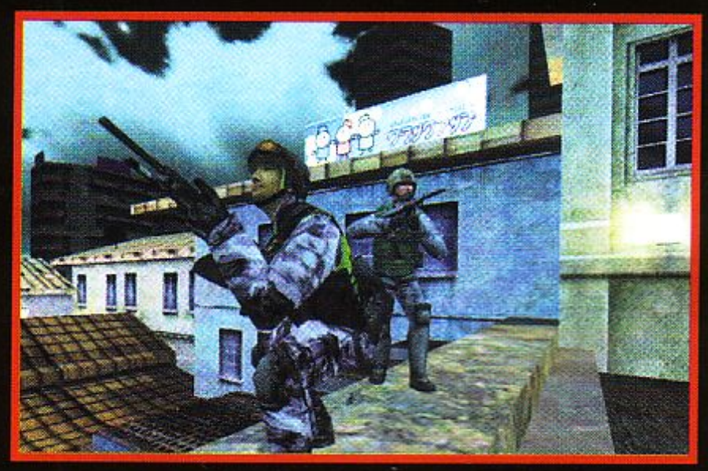


Counter Strike święci triumfy jako gra internetowa. W wersji singlowej gra ta praktycznie nie istniała. Na szczęście niekorzystna sytuacja się zmieniła, gdyż od końca sierpnia dostępny jest **Counter Strike: Condition Zero**, całkowicie niezależna gra dziejąca się w świecie CS-a i wykorzystująca ten sam, choć nieco rozbudowany, engine. Poprawki w silniku nie są specjalnie radykalne, ale dość istotne, na przykład zwiększono szczegółowość modeli postaci, a także wprowadzono udoskonaloną symulację różnych opadów atmosferycznych. Grafika zasadniczo się więc nie zmieni i po uruchomieniu gry będziemy się czuli jak na „starych śmieciach„, czyli w dobrze znanym świecie **Counter Strike'a**. Najważniejsze jednak, że producenci zapewniają, że udało im się odtworzyć klimat rozgrywek w oryginalnym CS-ie.

Condition Zero oferuje sześć misji (m.in. w dżungli, na pustyni, w mieście itp.) opartych na rozbudowanej fabule. Gwarantuje to doskonałą zabawę, zwłaszcza, że gra oferuje kilka różnych trybów singla, 75 scenariuszy i nie mniej nie więcej jak 225 różnych celów, które należy osiągnąć. Producent gry, Gearbox, słynie m.in. z **Halo**, który robi furorę na konsolach. Z gier konsolowych zapożyczono więc system rozbudowywania misji i kampanii: ukończenie pewnego etapu gwarantuje dostęp do nowych opcji. Ciekawostką są wspomniane tryby gry singlowej. Można więc grać tradycyjnie, wypełniając w określonym czasie zadania. Jeśli wybierzemy tryb Endurance, wówczas musimy przeżyć pięć minut walcząc przeciwko 8 botom. Ostatni z trybów wprowadza pewne ograniczenia w wykonywaniu misji, np. skraca czas konieczny do jej ukończenia lub ogranicza dostęp do broni. Dodatkowo, co nie powinno dziwić z uwagi na rodowód, istnieje możliwość wystrzelania ton amunicji przez internet.



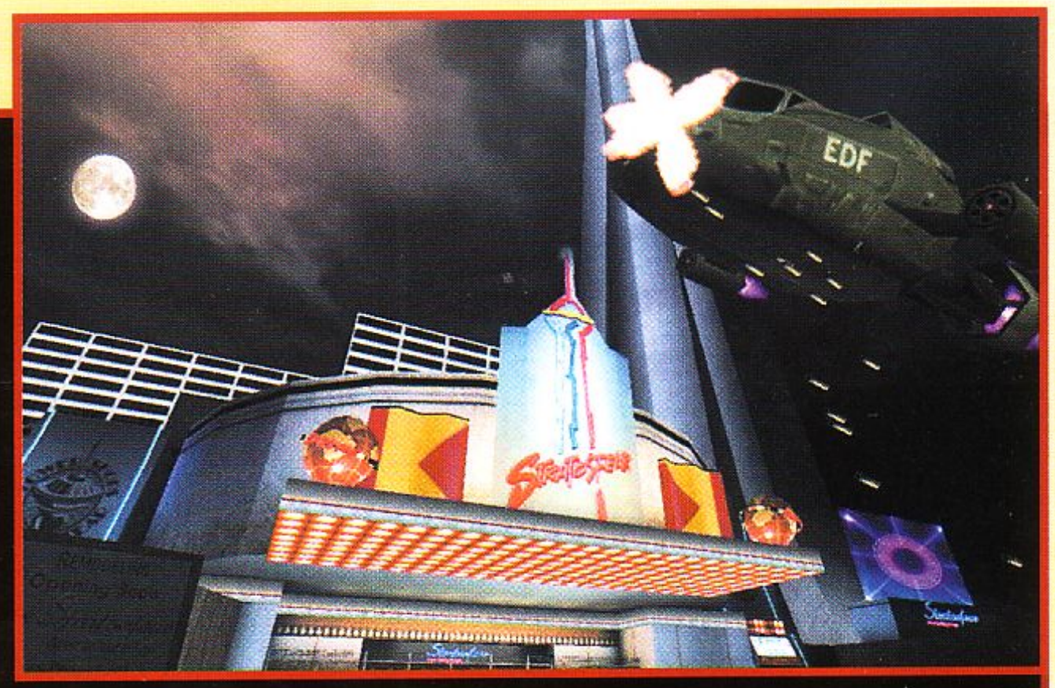
W grze zobaczymy wiele nowych rodzajów broni, np. M60, wyrzutnie rakiet, koktajle Mołotowa, a nawet flary i maski przeciwgazowe. Podobnie jak w oryginalnym ***Counter Strike'u***, możemy kupować ekwipunek



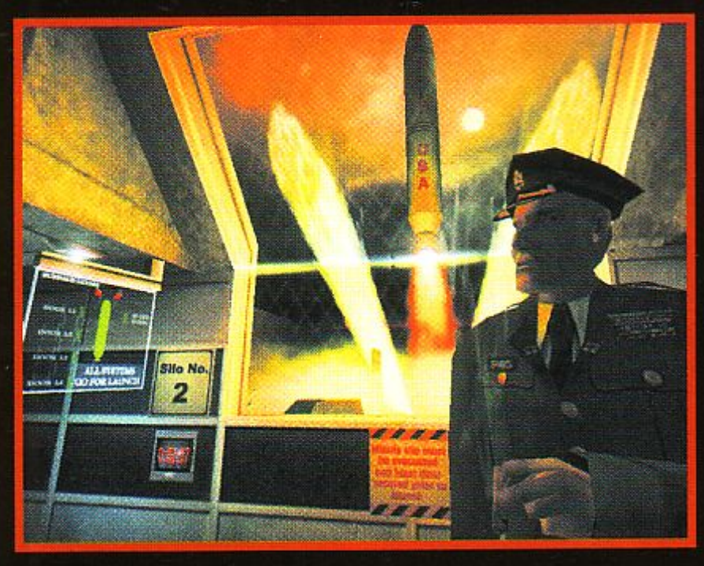
za pieniądze wypłacone z tytułu ukończonych misji. Naturalnie lista dostępnych broni i wyposażenia ściśle zależy od charakteru misji. Część pieniędzy można przeznaczyć na trening członków drużyny, dzięki czemu ich umiejętności będą wyższe.

Condition Zero nie jest drugą częścią ***Counter Strike'a***, a raczej rozszerzeniem pierwowzoru. Gra zapowiada się interesująco i z pewnością przyciągnie uwagę każdego miłośnika strzelanek.

DUKE NUKEM FOREVER



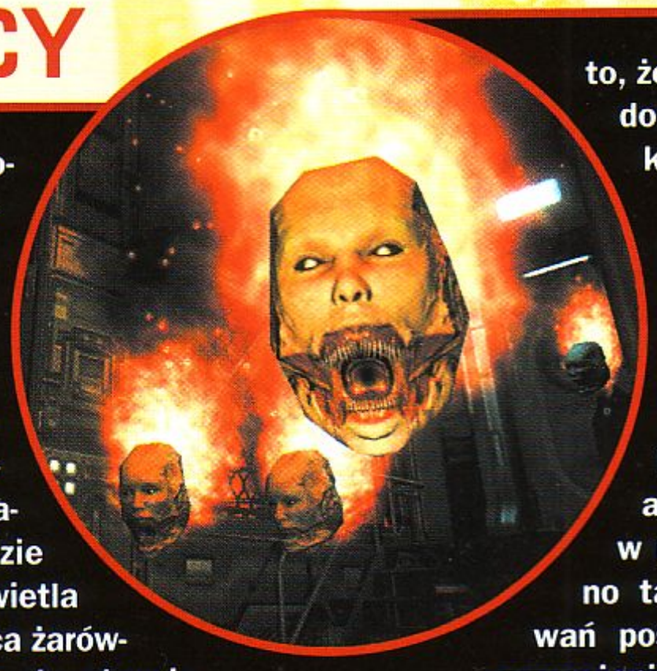
Prosimy się nie śmiać. Tak, będziemy pisali o **Duke Nukem Forever**. Tak, wiemy, że gra miała być już parę lat temu i że wciąż jedynym znanym terminem premiery jest „gdy gra będzie gotowa„. Co z tego, skoro ***Duke Nukem 3D*** był grą legendarną, jak można więc nie poświęcić uwagi jego następcy? Tym bardziej, że wiadomo, że **DNF** to nie jakiś wymysł. Od dłuższego czasu są dostępne filmiki, na których widać sporo włożonej w grę pracy. Wiadomo przy tym, że gra przechodziła sporą ewolucję. Pierwotnie pisana na engine Quake'a, została przeniesiona na silnik Unreala w krótkim czasie po premierze tej gry. Gdy wydawało się, że wszystko pójdzie już dobrym torem i wkrótce zobaczymy **DNF** na półkach, zaczęły się schody, kolejne udoskonalanie engine'u. Gra wciąż jest „na tapecie„, a 3D Realms nie tak dawno nawet szukał chętnych do prac nad jej wykończeniem, obiecując udziały w zyskach. Może więc wreszcie się jej doczekamy?



Ambicją 3D ***Realms*** jest zaprezentowanie FPS-a, który ponownie przeszedłby do legendy. Służyć mają temu m.in. ogromnie szczegółowe lokacje (m.in. fragmenty Los Angeles i Las Vegas), na które składają się dziesiątki ulic i budynków. Podobnie jak w starym ***Duke'u***, interaktywność oddziaływania z otoczeniem będzie bardzo wysoka. Niemal wszystko będzie można zniszczyć lub wykorzystać do celów nie zawsze zgodnych z zamysłami producenta. Duke, z charakterystyczną dla niego werwą, będzie mógł sobie urządzić niezłą demolkę, której efekty będzie można podziwiać długo po jej zakończeniu. Na dodatek asortyment duke'owych broni znacznie się powiększył, doszła także możliwość korzystania z pojazdów. Nie wiadomo, czy w ostatecznej wersji gry będziemy mieli sterydy, ale Duke na sterydach w jakimś superwehikule byłby dość szybkim nośnikiem ładunków nuklearnych...

Głównym przeciwnikiem Duke'a ponownie będzie Dr Proton, który dziwnym trafem pojawił się ponownie w tajnej bazie wojskowej o skądinąd znajomo brzmiącej nazwie Area 51. Nie zjawił się tam przypadkowo: z pomocą krwiożerczych kosmitów zamierza sterroryzować Amerykę. Odnosi nawet pewne sukcesy, lecz nagle napotyka na nieprzewidzianą przeszkodę. Ciebie. Duke'a. Ty zaś, prócz monstrów i szalonych naukowców, spotkasz także osoby, które mogą pomóc Ci w realizacji zadania (m.in. dość ładne i dość wystraszone dziewczę). I wszystko byłoby pięknie, gdyby nie te niepokojące słowa na stronie producenta: „When it's done...„

DOOM III: THE LEGACY



Doom był milowym krokiem w dziejach gier FPS i prócz ***Quake'a*** stanowi jeden z filarów, na których swą obecną pozycję zbudowało id Software. Czy więc można się dziwić zainteresowaniu, jakie towarzyszy pracom nad **Doom III: The Legacy**? Jest ono tym większe, że id Software zamierza kolejnym **Doomem** wyznaczyć zupełnie nowe standardy w grafice i interaktywności gier FPS. Przede wszystkim doczekamy się wreszcie gry, w której oświetlenie będzie odgrywało naprawdę istotną rolę. Mamy rok 2145 i marsjańską bazę, w której nagle zaczynają się dziać rzeczy dziwne, wykraczające poza możliwości pojmowania normalnego człowieka. Nie wiadomo skąd, pojawiają się potworne monstra, dla których ludzkie życie jest jedynie kolejną pozycją w codziennym menu. Wyobraź sobie, że znalazłeś się w ciasnym, ciemnym korytarzu bazy. Z rur kanalizacyjnych wydobywają się jakieś dziwne opary, gdzieniegdzie zaś mrok rozświetla ledwie dychająca żarówka. Dochodzisz do skrzyżowania z drugim korytarzem, niepewnie patrzysz za róg... W mroku nic nie widzisz, ale chyba tam nic nie ma? Upewniasz się, że za plecami wszystko w porządku i skręcasz w korytarz... Dopiero wówczas dostrzegasz, że światło żarówki zaczyna wydobywać z mroku jakieś kształty... Niepokojąco ruchome, niepokojąco ohydne i niepokojąco szybko zbliżające się do ciebie. Spanikowany odwracasz się, chcąc uciec i z przerażeniem obserwujesz, jak pękają ściany, a z oparów wyłania się kolejne monstrum. Atak serca gwarantowany, zwłaszcza podczas gry w nocy. Wygląda na to, że ***Aliens vs Predator*** doczekał się dorównującego mu pod względem klimatu konkurenta.

Nie ma specjalnego sensu rozpisywanie się o jakości grafiki czy fizyce w grze. Dość powiedzieć, że coś podobnego mieliśmy do tej pory okazję oglądać jedynie w kinie. Realizm postaci i lokacji ma oszałamiać. Sama animacja jest zadziwiająco płynna, w niesamowity sposób przedstawiono także główne mechanizmy zachowań postaci. Żołnierze są rzeczywiście przerażeni i zachowują się nerwowo, a monstra (spotkamy sporo znajomych z wcześniejszych części, pojawi się jednak wiele nowych potworów) potrafią zatrzymać się nagle i powoli rozglądać wpatrując w mrok, jakby węsząc. Rozmieszczenie napięcia w czasie rozgrywki gwarantuje stałą palpitację serca. Taki jest zresztą główny cel gry: klaustrofobiczne, ciemne pomieszczenia wypełnione monstrami z innych wymiarów mają tylko jedno zadanie – maksymalnie przestraszyć gracza. Twórcy zapowiadają, że w grze nie zobaczymy przerywników. W krytycznych momentach kamera „opuści„ gracza pokazując go na tle otoczenia, co ma pomóc budować atmosferę pełną grozy. Ciekawe, w którym kraju id Software będzie zmuszone pierwszy raz pokryć graczowi koszty szpitalnego leczenia chorób serca? Bajer w tym, że my, gracze, bardzo lubimy się bać.

BREED

Idea gry jest prosta: powstrzymać inwazję z kosmosu. Inwazja dokonuje się w pobliżu ludzkich kolonii rozrzuconych wśród gwiazd. Gdy wreszcie po ciężkich bojach udaje się ją odeprzeć, resztki zwycięskich ziemskich oddziałów wracają na rodzimą planetę. Tu z przerażeniem odkrywają, że przeciwnik okazał się sprytniejszy niż się początkowo wydawało. Ataki na kolonie miały jedynie odwrócić uwagę od głównego natarcia na Ziemię, które przyjdzie nam odeprzeć – choć pewnie lepiej byłoby mówić o konieczności odbicia naszej planety niż jej obrony. Z realizacją tego zadania będzie już znacznie gorzej, bo przyjdzie nam stawić czoła wrogowi nie tylko na powierzchni Ziemi, ale także w kosmosie. Z pewnością interesującą ciekawostką będzie stwierdzenie, że **Breed** pozwala na płynne przejście od walki na powierzchni Ziemi do walki w kosmosie. Od razu wiadomo więc, że sterowanie nie będzie ograniczało się wyłącznie do kontrolowania ruchów postaci, a różne machiny będą odgrywały istotną rolę. Twórcy gry zapowiadają przy tym, że na co jak co, ale na brak pojazdów z pewnością nie będziemy narzekać. Możliwości do przetestowania sprzętu i uzbrojenia nie powinno zabraknąć, gdyż **Breed** oferuje ponad 25 różnego rodzaju misji i kampanii. Większość z nich zaczyna się scenami, w których do transporterów kosmicznych ładowane są oddziały, po czym po chwili statki opuszczają się na powierzchnię Ziemi. Gracze będą mieli ponadto możliwość przechwytywania pojazdów i broni najeźdźców.

Kontrolowanie postaci i pojazdów odbywać się będzie nie tylko za pomocą widoku z oczu postaci. Często spotkamy się z widokiem TPP i jest on wprowadzany nie tylko w ramach uatrakcyjnienia obrazu. **Breed** okazuje się być mieszanką gry strategicznej i akcji, stąd widok w trzeciej osobie ma ułatwiać zarządzanie rozgrywką na poziomie strategicznym. Normą jest możliwość przełączania widoku pomiędzy każdym żołnierzem i pojazdem wchodzącym w skład Twojego oddziału.

PAINKILLER
– „RZEŹNIA, MASAKRA I SIWY DYM"

Z Adrianem Chmielarzem – Painkiller Project Leader – rozmawia Piotr Orcholski.

ŚGK: Jakiego typu grą jest Painkiller?

Adrian Chmielarz: Painkiller to „horror action shooter". „Horror" – bo całość dzieje się w klimatach demoniczno-piekielnych, gdzie stawiamy nie tylko na radość z zabijania, ale też radość bycia straszonym tudzież przerażanym. „Action" – bo choć kilka zagadek dla umysłu się u nas znajduje, to jednak nacisk położony jest na ciągłe dostarczanie adrenaliny i oddanie się najprostszym, a przez to najprzyjemniejszym instynktom. „Shooter" – bo z konwencji nie wychodzimy, giwera na ekranie, postaci nie widać, itd.

Jak w skrócie przedstawia się fabuła Painkillera? Czy poza walką główny bohater ma do wykonania jeszcze jakieś inne zadania?

Wbrew pozorom, fabuły ci u nas dostatek. Nie jest tak, że skoro gra jest strzelanką, to olewamy fabułę, bo to dużo pracy, bo nikt nie zwróci uwagi, itp. itd. Wręcz przeciwnie, fabuła jest bardziej rozbudowana niż ktokolwiek się tego spodziewa. Już w intro jest sporo wydarzeń: śmierć głównego bohatera, rozmowa z prawą ręką Boga, Lucyfer próbujący przyspieszyć nadejście Armageddonu...

Jaki engine użyty został w Painkillerze? Czy jego możliwości są porównywalne z tym, co oferuje, powiedzmy, UT 2003?

I tak, i nie. Zacznijmy od „nie". Otóż Unreal Engine jest silnikiem od samego początku robionym z myślą o licencjonowaniu. A skoro tak, to musi być o wiele bardziej elastyczny, łatwiejszy w użyciu, itd. niż engine specjalizowany. Dlatego też pod tym względem nie mamy szansy – i nigdy nie chcieliśmy – konkurować z UE.

Natomiast jeśli chodzi o rzeczy bardziej widoczne na zewnątrz, a więc np. szybkość działania, oferowane efekty specjalne, wydolność itd. – to PainEngine może zaimponować. Jeśli tylko uda nam się do końca projektu zachować niektóre co smaczniejsze elementy w tajemnicy, to myślę, że zgotujemy niezłą niespodziankę fanom technicznego podejścia do gier... Od razu zastrzegam się, że ponieważ takiego gadania sporo już od polskich developerów, włącznie ze mną, słyszeliśmy i mamy już dosyć, tedy proszę jeno by z ocenami, przewracaniem oczami i sapnięciami irytacji wstrzymać się przynajmniej do momentu ukazania się demo.

Czy możemy usłyszeć kilka szczegółów na temat dostępnej w grze broni?

Podstawą uzbrojenia Painkillera są tzw. podwójne bronie. Idea wzięła się z Quakeworlda, w którym np. podbicie przeciwnika rakietą i wykończenie go w locie spawarką jest dość często używanym trickiem. Dlatego też u nas każda z broni naszego bohatera składa się z dwóch modułów, na przykład kołkownica połączona jest z granatnikiem. Każdy z modułów ma swoje własne działanie (w tym przypadku: strzał kołkiem lub wyrzut granatu), ale można również z ich pomocą wykonać combo (w tym przypadku: nadziewamy granat na kołek i uzyskujemy ręcznej roboty kołkownicę).

Jakie atrakcje Painkiller oferować ma w trybie multiplayer?

Jak zawsze powtarzam: „Rzeźnia, masakra i siwy dym". Są gry, które znakomicie symulują rozgrywki taktyczne w szachowym stylu, my chcemy skupić się na drugiej stronie medalu, a więc na szybkiej akcji. W grze jest obligatoryjny deathmatch (zarówno Free For All jak i pojedynki 1:1) oraz team deathmatch, a także nasza wersja MidAira (zwana People Can Fly) i dwa nowe tryby, które na razie niech pozostaną tajemnicą.

Kiedy planowana premiera Painkillera?

Marzec 2004.

Dziękuję serdecznie za rozmowę.

ŚWIAT GIER
WYDANIE SPECJALNE KOMPUTEROWYCH

MORTYR 2

BĘDZIE CZYSTĄ, DZIKĄ I NICZYM NIESKRĘPOWANĄ STRZELANKĄ

z Pawłem Kalinowskim - producentem gry Mortyr 2 rozmawia Piotr Orcholski

ŚGK: Mortyr był waszą pierwszą naprawdę dużą produkcją. Co zmieniło się w firmie Mirage od czasu premiery tej gry?

Paweł Kalinowski: Gdy pracowaliśmy nad Mortyrem, Mirage był głównie firmą dystrybucyjną, a developing traktowaliśmy jako ciekawe rozszerzenie działalności. Dziś Mirage Interactive zajmuje się wyłącznie produkcją gier komputerowych i utrzymuje się wyłącznie z tego. W związku z tym nie możemy np. przeciągać prac nad danym tytułem bez końca, musimy robić gry w sumie prostsze, łatwiejsze w odbiorze, krótsze w developingu. Musimy również bardzo uważnie patrzeć na budżet i każdą złotówkę przed wydaniem oglądać z obu stron.

Jakie przyjęto założenia, gdy rozpoczynano prace nad drugą częścią Mortyra? Na jakie aspekty postanowiono zwrócić szczególną uwagę? Grafikę, tryb multiplayer, fabułę?

Podstawowe założenia nieco się zmieniły od czasu rozpoczęcia prac – początkowo w M2 planowany był tylko tryb single player z nieskomplikowaną, liniową akcją. Miała to być gra z niższej półki. Jednak media, gracze i ewentualni dystrybutorzy gry przekonali nas, że w tytule **Mortyr** tkwi potencjał, którego nie wolno zmarnować wypuszczając kolejną prościutką grę. Dlatego **Mortyr 2** najprawdopodobniej będzie grą z wysokich stanów średnich, z przyzwoitym multiplayerem i kilkunastoma misjami single player. Oczywiście trudno nam konkurować z twórcami Medal of Honor czy Return to Castle Wolfenstein, ale staramy się, żeby gra nie wyglądała na 15 razy tańszą w produkcji od Medal of Honor: Allied Assault. Od strony technicznej wkładamy bardzo wiele wysiłku w fizykę oraz zachowanie postaci, gdyż nic nie ma tej wagi, co grywalność i feel.

Kilka słów o fabule gry – kto jest głównym bohaterem, gdzie i kiedy się rozgrywa? Czy akcja gry – podobnie jak w części pierwszej – również podzielona będzie na dwa etapy: jeden rozgrywający się w przyszłości i drugi, osadzony w realiach drugiej wojny światowej?

M2 rozgrywa się w całości podczas drugiej wojny światowej, czyli w okresie, w którym czujemy się najmocniej. Gracz nie powinien się jednak znudzić monotonią scenerii, ponieważ będziemy walczyć w zróżnicowanych środowiskach.

Jakie lokacje odwiedzi główny bohater gry?

Wioskę w Szwecji, okopy i obóz wojskowy w Polsce, stację kolejową w Jugosławii, klasztor w Grecji. Oprócz tego będą poziomy łączące w rodzaju łąk, pól czy lasków.

Wasza poprzednia gra – Snajper – posiadała pewne cechy gry RPG. Czy tak samo będzie w przypadku Mortyra 2?

Nie. Snajper to dziecko, które przyszło na świat w strasznych bólach – dla Snajpera zarzuciliśmy naszego ukochanego RatHunta. Chcieliśmy pozostawić w Snajperze jak najwięcej z RH, co nie okazało się specjalnie udanym pomysłem. Mówiąc w skrócie, dzikie mixy różnych gatunków bardzo rzadko się udają, choć moja babcia Teodozja mawiała „Dobre dobrego nie zepsuje!„ smarując śledzia miodem. Mortyr 2 będzie czystą, dziką i niczym nieskrępowaną strzelanką.

Z kim przyjdzie nam walczyć?. Jak inteligentni mają być przeciwnicy, z którymi trzeba będzie się zmierzyć?

Staramy się, żeby przeciwnicy zachowywali się w miarę przyzwoicie, tzn. żeby nie pachnieli z daleka komputerową głupawką. Niestety, im bardziej realistyczna grafika, fizyka i otoczenie – tym trudniej uzyskać naturalne zachowanie graczy sterowanych przez komputer (a dokładnie tym lepiej widać sztuczność zachowania komputera). Niestety, nie możemy zastosować algorytmów używanych w grach SF w rodzaju Unreala, ponieważ boty wcale nie zachowują się jak Niemcy z czasów drugiej wojny światowej. Cały czas mamy nadzieję, że w Mortyr 2 uda nam się zrobić AI na tyle dobrze, by nie przeszkadzało w przyjemnym odbiorze całości. Mamy jednocześnie świadomość, że to jedna z najtrudniejszych części projektu.

Czy główny bohater Mortyra 2 będzie mógł liczyć na pomoc innych postaci? Jeśli tak, czy gracz będzie mógł wydawać im rozkazy?

Głównemu bohaterowi, Svenowi Mortyrowi, towarzyszy stary druh Gunnar. Generalnie pomaga on w kierowaniu pojazdami itp. Nie będzie możliwości wydawania rozkazów, Gunnar po prostu robi to, czego wymaga akcja i jest bardziej postacią przygodówkową, niż strategiczną.

Jaką bronią będzie dysponował gracz? Czy pojawi się coś, czego nie widzieliśmy jeszcze w żadnej grze FPP?

Podstawowe bronie Mortyra to MP-40, MG-42, Mauser, Parabellum i Panzerfaust, czyli święty pentagram znany z M1. Możliwe będzie używanie stacjonarnych gniazd karabinów maszynowych, a oprócz tego twórcy gry szykują coś specjalnego, ale o tym nie mogę jeszcze wspominać.

Jak bardzo realistyczny będzie Mortyr 2? Czy jeden strzał wystarczy, by zostać zabitym?

Raczej chyba nie, a na pewno nie na podstawowym poziomie trudności. Natomiast jeden dobry strzał w głowę wystarczy, by zabić przeciwnika sterowanego przez komputer.

Czy Mortyr 2 będzie dysponował nowym enginem? Jak oceniasz jego możliwości na tle takich produkcji jak Unreal 2 czy Chrome?

Różnorodne doświadczenia z zewnętrznymi produktami middleware w rodzaju LithTecha, RenderWare czy Virtoolsów, w zasadzie zmusiły nas do ponownego wymyślenia koła i zmontowania M2 na własnym metasilniku opartym na DX8.2. Ogólnie wszystko powinno chodzić sprawnie, ponieważ duży nacisk położyliśmy na skalowalność produktu – posiadacze najnowszych wodotrysków będą mogli uruchomić przeróżne cienie i inne speculary czy bump mapy, właściciele starszych kart i procesorów też powinni coś zobaczyć.

Jakie są zakładane minimalne wymagania sprzętowe dla Mortyra 2?

Minimalne minimalne, czy minimalne marketingowe? Bo takie minimalne minimalne to zapewne P3 600 MHz, GeForce 2 i 256 MB RAM. A minimalne marketingowe – przypuszczalnie coś w okolicach P2 500 MHz, GeForce 1 i 128 MB RAM.

Dziękuję za rozmowę.

AMERICA'S ARMY

Odprawa

Hoah żołnierzu! Właśnie zostałeś zwerbowany do amerykańskiej armii. Nie marudź, sam tego chciałeś. Możesz już przyzwyczajać się do myśli, że M16, M203 czy M249 SAW będą Ci bliższe przez najbliższe dni/miesiące/lata, niż rodzina i przyjaciele, których zostawiłeś w rodzinnym mieście. Zatem, do dzieła.

Nim na dobre poznasz zapach prochu na polu walki, czeka Cię długie i wyczerpujące szkolenie. Spróbujesz swych sił jako strzelec wyborowy, zapoznasz się ze wszystkimi rodzajami broni, wyniesiemy Cię na wieżę, byś po kilku dniach z własnej, nieprzymuszonej woli wyskoczył z samolotu. Prócz tego, czeka Cię jeszcze szkolenie taktyczne, a – jeśliś ambitny – kurs na medyka. Pole walki samo zweryfikuje, czegoś się nauczył, więc trenuj pilnie. Pamiętaj, bez treningu nigdy nie znajdziesz się na polu walki!

Przed akcją

Dobra, dość tych chwytów propagandowych, bo jeszcze sobie flagę amerykańską w pokoju wywiesisz. Ale klimat już pewnie poczułeś... Do rzeczy. Jest mnóstwo spraw, o których musisz się dowiedzieć, nim po raz pierwszy wejdziesz na serwer **America's Army: Operations**. Rzecz podstawowa – najpierw musisz zarejestrować swój nick. Uczynisz to w menu gry, w zakładce „Personnel Jacket" klikając odnośnik „Create Account". Wystarczy, że wypełnisz odpowiedni formularz na oficjalnej stronie gry – www.americasarmy.com – do której automatycznie zostaniesz przeniesiony. Na tym nie kończy się „robota papierkowa". Przymknij na chwilkę grę i wpisz w przeglądarkę kolejny ważny adres – www.aaotracker.com. Tu także nie omieszkaj się zarejestrować. Dzięki temu przestaniesz być anonimowym graczem, ponadto zawsze i w każdej chwili będziesz mógł sprawdzić swoje postępy w grze oraz wszelkie statystyki.

Honor czyli doświadczenie

Nie przejmuj się, że najciekawszą statystykę w **America's Army: Operations** nazwano... honorem. To nic innego, jak doświadczenie. Każdy gracz zaczyna swą przygodę z 10 punktami honoru. Gracz może zarówno tracić punkty honoru, jak i je zyskiwać. Dzięki temu wskaźnikowi dość łatwo ocenić, z jakim przeciwnikiem mamy do czynienia. Gracz o niskim honorze zazwyczaj jest „mięsem armatnim". Gracze o wskaźniku honoru wyższym niż 50 to nie lada orzech do zgryzienia. Oto krótki opis, jak działa wskaźnik honoru:

Mecz na oficjalnym serwerze składa się z 7 rund. W trakcie trwania rundy gracze nie mają możliwości respawnu. Na koniec rundy przyznawane są punkty. Najwięcej otrzymuje drużyna zwycięska. Lwia ich część przypada na graczy, którzy uchowali się od kul przeciwnika. Największą liczbę punktów otrzymują zazwyczaj dowodzący (najlepiej wychodzą na tym dowodzący oddziałem, następnie – prowadzący zespoły ogniowe). Po dziesięciu rundach statystyki są weryfikowane przez serwer odpowiedzialny za naliczanie graczom punktów honoru. Gracze, którzy uzyskają odpowiednią liczbę punktów, mogą spodziewać się dodania punktu honoru. Oto krótka tabelka, ukazująca liczbę punktów potrzebnych do podniesienia wskaźnika doświadczenia:

[0-10] 500
[10-20] 1000
[20-30] 2500
[30-40] 4000
[40-50] 6000
[50-60] 8500

Na tym nie koniec. Oto lista grzechów, których musisz wystrzegać się jak ognia, by nie utracić cennego punktu honoru:

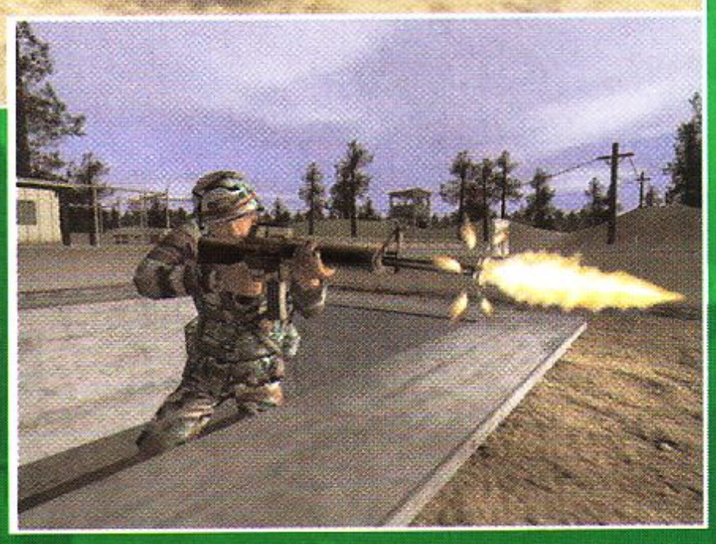
– ranienie lub zabicie członka własnej drużyny – zbierasz wtedy ujemną liczbę punktów ROE (rules of engagement). Jeśli uzbierasz 1000 punktów ROE (dla honoru 10-20), 2500 ROE (20-30), 4000 ROE (30-40) 6000 ROE (40-50) lub 8500 (50-60) – tracisz jeden punkt honoru;

– każdy serwer ma z góry ustawiony poziom punktów ROE, których zawodnik nie może przekroczyć w trakcie trwania jednego meczu. Dla serwerów oficjalnych jest to zazwyczaj 500 punktów. Po przekroczeniu limitu znajdziesz się w więzieniu, a Twój wskaźnik doświadczenia stanie się uboższy o jeden punkt.

To tyle względem punktów honoru. Czas zapoznać się z kilkoma podstawowymi zasadami gry.

Celowanie

America's Army: Operations dąży do jak najwierniejszego oddania realiów współczesnego pola walki. Znając to założenie z pewnością wiesz już, iż na celność strzelania wpływ



będzie miało wiele czynników. Przede wszystkim, strzały będą celne, jeśli gracz się nie porusza oraz zajmie odpowiednią pozycję strzelecką. Strzały oddawane w ruchu są zazwyczaj mało skuteczne. Dodatkowo, celowanie utrudnione jest przez dość duży odrzut broni. W pozycji klęczącej dużo łatwiej oddać celną serię. Ideałem jest jednak pozcyja leżąca, z zastosowaniem celownika. W tym wypadku odrzut broni jest minimalny. Ale na tym nie koniec kłopotów. Zastosowanie w **America's Army: Operations** wskaźnika efektywności bojowej (CEM) znacznie wpłynęło na realizm gry. Jeśli na przykład przeciwnik jako pierwszy otworzy ogień, a kule przelatują w bliskiej odległości od gracza, trudno o skuteczny ogień, bowiem odrzut broni będzie znacznie większy niż zwykle. Przy strzelaniu na duże odległości trzeba też pamiętać o trajektorii pocisku (mówiąc prosto: o tym, iż w pewnym momencie zacznie on opadać).

Ale i to nie oznacza jeszcze końca kłopotów z celowaniem. Najwięszy wpływ na skuteczne prowadzenie ognia ma... ping. Oficjalne serwery America's Army Operations (tylko na oficjalnych serwerach zdobywamy i tracimy punkty honoru) znajdują się za oceanem. Średni ping połączenia z USA wynosi ok. 250 milisekund. To dość dużo, jak na grę sieciową. Wpływ pinga trzeba uwzględnić przy celowaniu. Aby zobrazować tę część wykładu, posłużę się pewnym przykładem. Wybraźmy so-

bie sytuację, w której oddajemy strzały w pozycji leżacej, do celu poruszającego się ruchem jednostajnym, oddalonego od nas o 200 metrów. Celowanie w postać przeciwnika nie przyniesie pożądanego skutku, czyli jego sfragowania. Gracz, uwzględniając wpływ pinga, musi mierzyć w miejsce, w którym owa postać powinna się pojawić za około ćwierć sekundy. Pół biedy, kiedy przeciwnik znajduje się kilkaset metrów od naszej pozycji. Prawdziwą sztuką jest celowanie... w zwarciu. Umiejętność przewidzenia autentycznej pozycji celu w bliskiej odległości znamionuje naprawdę dobrych graczy.

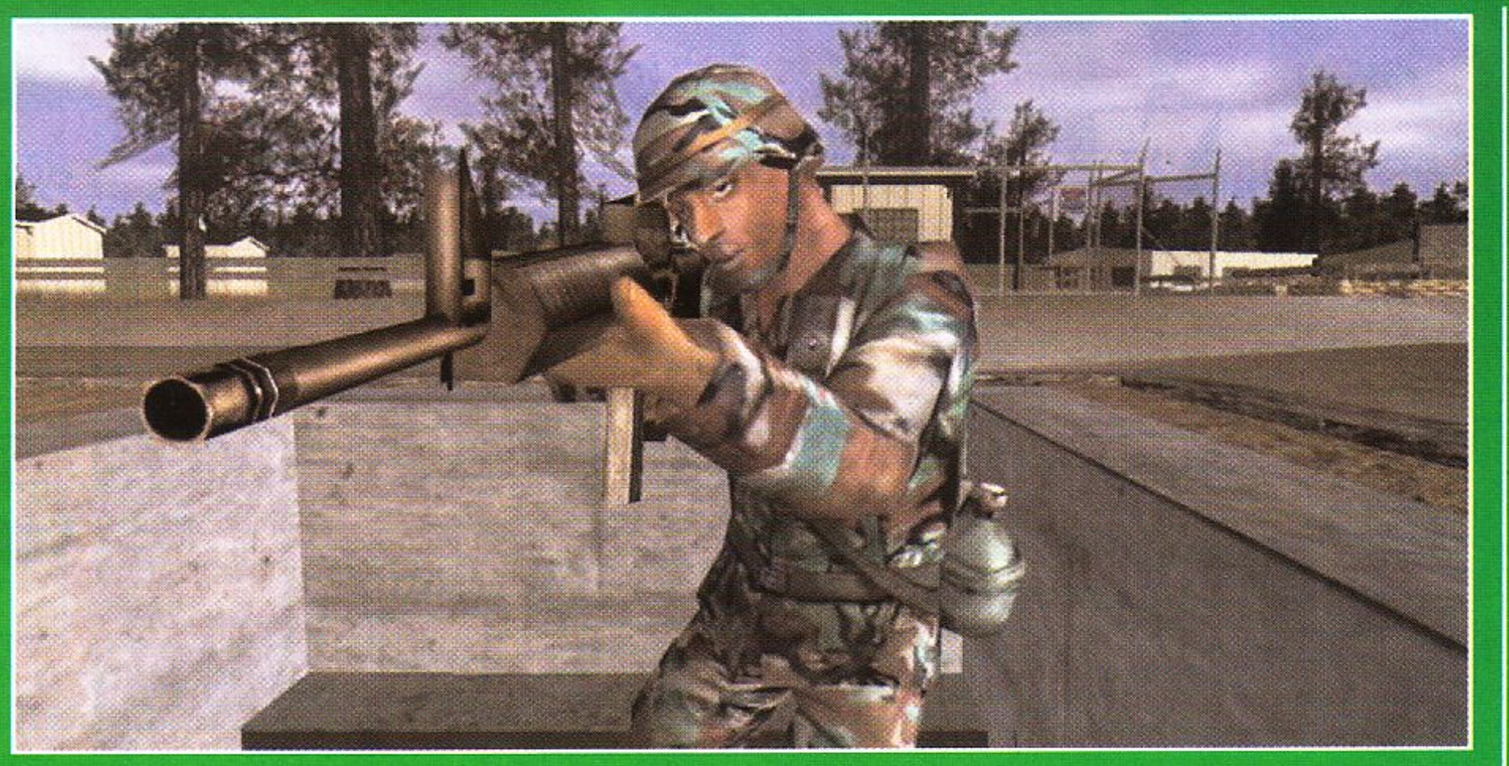
Granaty – broń obosieczna

Niezwykle przydatnym gadżetem na polu walki są granaty. W **America's Army: Operations** mamy ich trzy rodzaje: granat odłamkowy (frag grenade), dymny (smoke grenade) oraz ogłuszający (flash grenade). Mogą one sprawić tyleż samo kłopotów, co przynieść korzyści. Granaty można rzucać do celów, gdy mamy stuprocentową pewność, iż jest nim zawodnik drużyny przeciwnej, oraz iż w rejonie wybuchu nie operuje żołnierz z naszej formacji. Granaty można rzucać na trzy sposoby. Pierwszy, to zwykłe odbezpieczenie zawleczki i rzut w kierunku celu. Druga metoda, to tak zwane gotowanie. Odbezpieczamy granat, trzymamy go przez 2-3 sekundy, po czym odrzucamy w wybrane miejsce. Granat leci dość dużym łukiem i eksploduje znacznie szybciej po upadku. Jest jeszcze inna metoda – trzeba przyznać, dość mało rozpowszechniona. Aby rzucić granat na niewielką odległość za przeszkodę (np. mur) przydatny będzie takowy „przepis": Wyciągamy granat, klikamy klawisz ognia alternatywnego, następnie wyciągamy zawleczkę i wyrzucamy granat. Dzięki tej metodzie leci on niskim łukiem i spada niedaleko.

Granaty to jednak broń obosieczna. Warto potrenować rzucanie do celów na pustych serwerach, bądź w trybie single player. Na serwerach „zalagowanych" (co zdarza się w **America's Army** dość często) używanie granatów jest szczególnie niebezpieczne. Nigdy nie mamy pewności, czy wyrzucimy je w odpowiedniej chwili i w zamierzone miejsce. Fragowanie granatami własnych towarzyszy jest dość mocno potępiane przez środkowisko graczy AA i często kończy się usunięciem pechowego delikwenta z serwera.

Niezbędnik

Mapy zamglone (np. Swamp Raid lub JTRC Farm) nie są zbyt lubiane przez początkujących graczy, ze względu na małą widoczność. Są jednak triki, które pozwalają widzeć znacznie dalej. Otóż sprawdzoną metodą jest patrzenie krawędzią ekranu. Na krawędzi widoczność wydłuża się o kilkadziesiąt metrów! Dlatego łatwiej wypatrzyć pozycje wroga i przygotować się do ataku lub obrony. Na screenshotach widzimy cel znajdujący się w tej samej odległości od gracza. Po lewej stronie przeciwnik jest niewidoczny. Po prawej zaś, dzięki patrzeniu krawędzią ekranu, cel mamy jak na dłoni.



Oto kolejne rady, które pozwolą Wam znacznie szybciej opanować zasady panujące na polu walki. Po niecelnym strzale (szczególnie na mapach otwartych) gracz bezwzględnie musi zmienić pozycję. W innym przypadku stanie się szybkim celem dla wrogów, bowiem ogień wydobywający się z lufy przy strzale widać ze znacznej odległości. W pozycji leżącej można dość szybko się przemieszczać, korzystając z klawisza „lean". Gracz obraca się wtedy wokół własnej osi, szybko schodząc z linii ognia przeciników.

Największą siłę ognia ma oczywiście M 249 SAW (w menu wyboru broni oznaczony jest symbolem AR). Jest to broń nieoceniona, szczególnie na mapach otwartych, pozwalająca na prowadzenie bardzo skutecznego i stabilnego ognia z dużych odległości. Jednak rasowych graczy poznaje się po tym, w jakim stopniu opanowali posługiwanie się zwykłym M16. W rękach dobrego gracza ta niedoceniana broń może okazać się wspaniałym narzędziem walki. Przy celowaniu na większe odległości przydaje się też M 203 wyposażony w granatnik. Sprawnie obsługujący tę broń zawodnik może długo utrzymywać swą pozycję.

Należy pamiętać, iż **America's Army: Operations** to gra zespołowa. Dla samodzielnych bohaterów nie ma tu miejsca. Sprawnie działająca drużyna dużo skuteczniej wykona zadanie, niż kilku samotnie operujących strzelców. Gracze w AAO mogą dość skutecznie się komunikować. Dostępny jest czat ogólny, drużynowy, sygnały ręczne, radiowe i głosowe, zaś bardziej wymagający zawsze mogą skorzystać z dodatkowego oprogramowania do komunikacji głosowej, np. Roger Wilco lub bardziej rozpowszechniony w polskim środowisku AA – Team Speak.

Sygnały ręczne bardzo pomagają w koordynacji akcji. Oto wykaz znaków stosowanych zarówno w amerykańskiej armii, jak i w grze.

Serwery gry

Sewery dzielą się na trzy kategorie: oficjalne, wypożyczone oraz nieoficjalne. Na serwerach oficjalnych i wypożyczonych (leased) gracz zdobywa punkty statystyczne. Mniej oblegane są serwery nieoficjalne, na których punktów honoru zdobyć nie sposób.

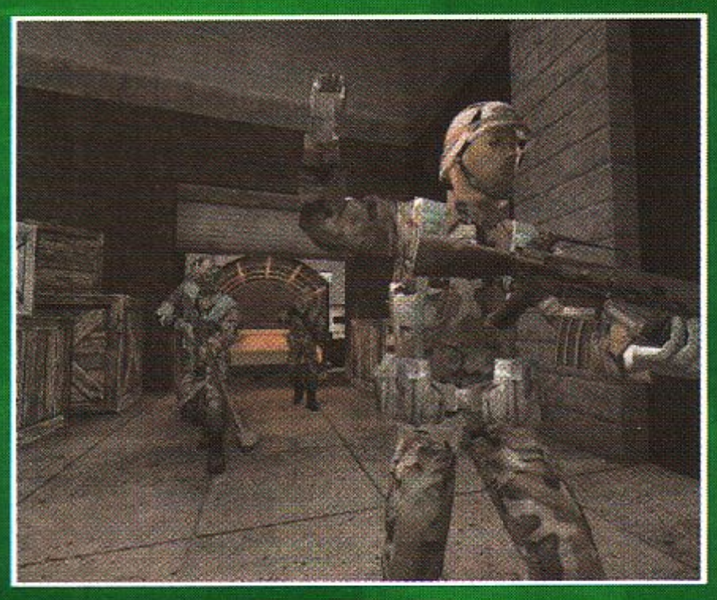
Serwery ustawione są na prawdziwy ogień, bądź system MILES (Multiple Integrated Laser Engagement). Bardziej realistyczne są oczywiście serwery, na których gracze strzelają do siebie zwykłym ogniem. System MILES przeniesiono do gry wprost z amerykańskich poligonów. Tam właśnie wykorzystuje się go do szkolenia żołnierzy. Gracze strzelają do siebie wiązkami lasera (odgłosy strzałów imitowane są przez ślepe pociski). System ten ma jednak sporo wad. Otóż, nie uda nam się sfragować przeciwnika, który stanął za snopkiem siana, eksplozje granatów także mają zdecydowanie mniejszą siłę. Choć na oficjalnych serwerach niektóre mapy wykorzystują jedynie system MILES, w rozgrywkach klanowych prawie zawsze gra się na „zwykły ogień".

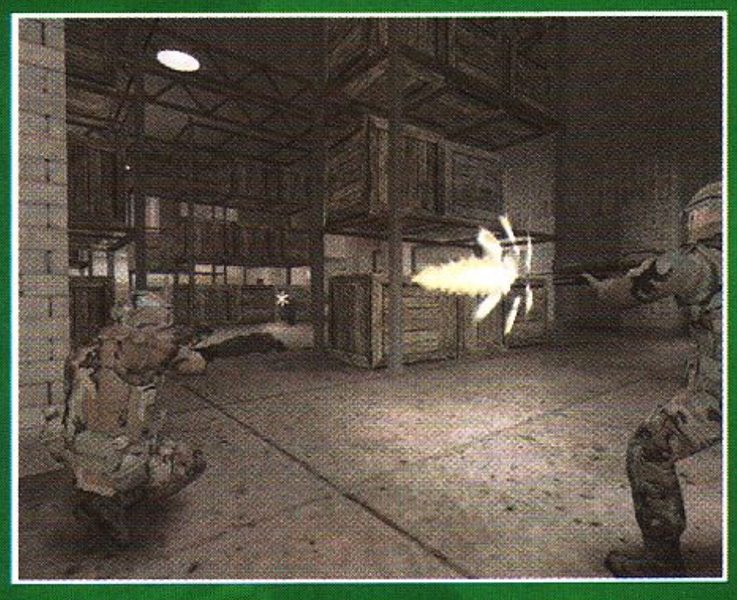
Niektóre serwery zabezpieczone są hasłem. Jeśli znamy hasło dostępowe do serwera i zamierzamy się z nim połączyć, musimy wykorzystać następującą procedurę. W konsoli należy wpisać komendę Open xxx.xxx.xxx.xxx?password=yyyy (gdzie „x" oznaczają numery IP, zaś „y" – hasło).

Zakładanie serwera to już „wyższa szkoła jazdy". Serwer skonfigurować można za pomocą programu HOAM, jednak proces autoryzacji serwera jest żmudny, a i konfigurowanie nie należy do rzeczy najłatwiejszych. Obszerne artukuły na ten temat można znaleźć na polskiej witrynie poświęceonej AAO www.america'sarmy.pl. Stronę tę, obok www.americasarmy.com, www.aaotracker.com, należy koniecznie dodać do obowiązkowych lektur gracza.

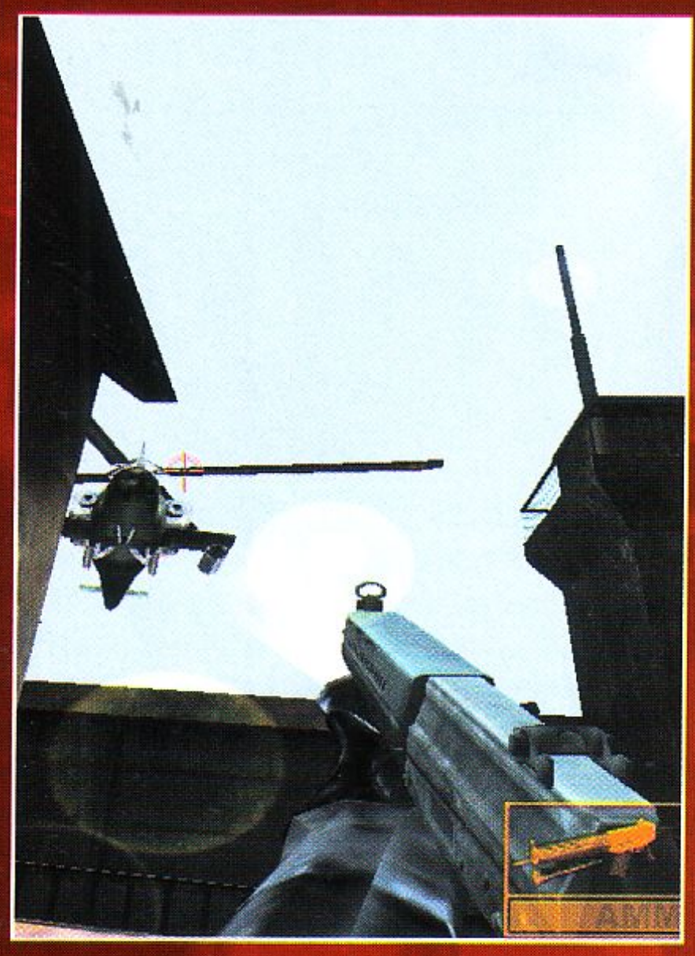
Teraz pozostaje mi życzyć wielu fragów i wielu pozytywnych emocji związanych z grą America's Army. Hoah!

@leX





SNAJPER



Instalacja gry:

1. Włóż płytę z grą Snajper do napędu CD-ROM.
2. Po uruchomieniu się programu instalacyjnego określ katalog docelowy, a następnie postępuj zgodnie z zaleceniami.
3. Po zakończeniu instalacji będziesz mógł uruchomić grę ze skrótu utworzonego na pulpicie lub paska "Start".

Wymagania sprzętowe:

Minimalne: Pentium 3 600 MHz, 128 MB RAM, Windows XP, Windows Me, Windows 2000 lub Windows 98 (Windows 95 oraz Windows NT nie są obsługiwane), CD-ROM x4 , 1.2 GB miejsca na dysku, karta graficzna 3D 16 MB zgodna z DirectX 8.1

Zalecane: Pentium 3 1 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 3D 32 MB RAM

COŚ DLA ZDROWIA

APTECZKA – przywraca 25 punktów życia
KANAPKA - przywraca 15 punktów życia
JABŁKO – przywraca 15 punktów życia
BATON CZEKOLADOWY- przywraca 10 punktów życia
BUTELKA WHISKY – przywraca 25 punktów życia, jednak następujący po wypiciu krótki kac obniża zręczność
BUTELKA WINA – przywraca 20 punktów życia; efekt uboczny – jak powyżej
BUTELKA WÓDKI – przywraca 30 punktów życia, efekt uboczny – jak powyżej
PUSZKA PIWA – przywraca 25 punktów życia, efekt uboczny – jak powyżej
PUSZKA COLI – przywraca 15 punktów zdrowia
STEK Z WOŁOWINY – przywraca 30 punktów życia
SMAŻONY KURCZAK – przywraca 15 punktów życia
DOPALACZ – dodaje 20 punktów życia (gdy przestaje działać, gracz traci 75% dodanych punktów)

ŚRODKI PRZECIWBÓLOWE

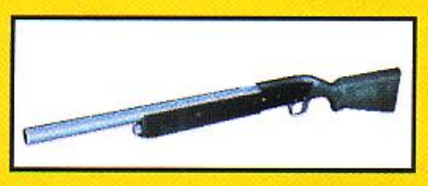
Działają w taki sposób, że obniżają o 50% obrażenia, które otrzymuje gracz. Gdy przestają działać, obniżają dodatkowo punkty życia o 25%.
SŁABSZE ŚRODKI PRZECIWBÓLOWE – działają przez pół minuty
SILNIEJSZE ŚRODKI PRZECIWBÓLOWE– działają przez minutę

DOSTĘPNY ARSENAŁ

PAŁKA POLICYJNA
– Skuteczna w zwarciu i gdy chcesz cicho wyeliminować jakiegoś strażnika. Sam możesz zdecydować, czy uderzać szybko, ale słabo, czy też wolniej, lecz wówczas Twoje ciosy będą mocniejsze.

GLOCK 22C
(kaliber .40, 17 naboi w magazynku)
– Poręczny pistolet o dość dobrej sile rażenia i niezłej szybkostrzelności. Zalecany na krótkie dystanse. Alternatywne jego użycie zwiększa szybkość wystrzałów, ale za cenę mniejszej precyzji.
Amunicja: magazynek 17 naboi

CK 22
– Smith&Wesson model 625
(kaliber .45, 6-strzałowiec)
Jego siła rażenia jest już legendarna. Praktycznie jedyną wadą tego rewolweru jest wolne przeładowywanie. Jeżeli chcesz strzelać szybciej wybierz alternatywne użycie broni. Pamiętaj jednak, że wówczas możesz mieć małe problemy z celowaniem.
Amunicja: Pudełko z 12 nabojami



SMITH&WESSON MODEL 625
(kaliber 12mm, 8 naboi)
Śrutówka będąca na wyposażeniu amerykańskiej policji. Jej cechami charakterystycznymi są: duża siła rażenia, niezły zasięg i spory rozrzut pocisków. Najskuteczniejsza do 10 kroków.
Amunicja: Pudełko z 20 nabojami

SIG 551-P/SWAT
(kaliber .233, 20 naboi)
Ogień ciągły z tego karabinu nieraz uratuje Ci życie, gdy zostaniesz zaskoczony przez przeciwnika. Alternatywne użycie owej broni uruchomi latarkę rozświetlającą mroki nocy.
Amunicja: magazynek 20 naboi

MAC 10 INGRAM
(kaliber 9mm, 50 naboi w magazynku)
Bardzo szybkostrzelny, dzięki czemu może zadać dużo obrażeń. Niestety nie zawsze – jego duży rozrzut sprawia, że znaczna część naboi zwyczajnie się marnuje nie trafiając w cel.
Amunicja: magazynek 50 naboi

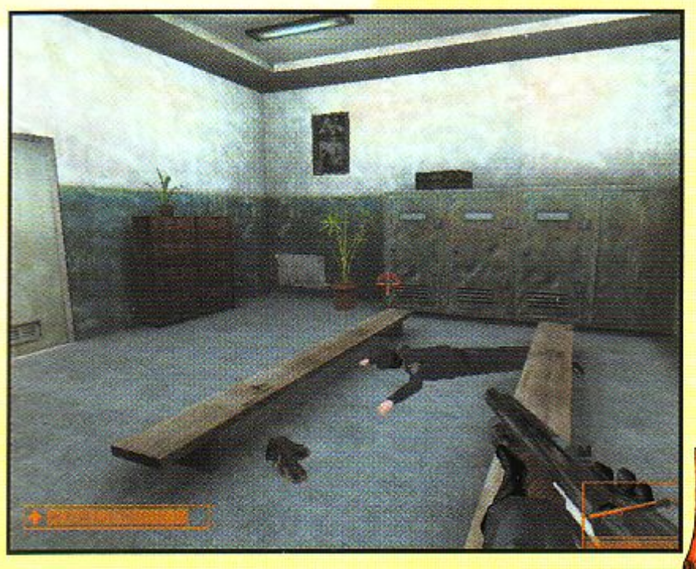
M-14
(kaliber 7,62mm NATO, 20 naboi w magazynku)
Ulubiony sprzęt każdego snajpera. Celownik optyczny uruchamiany przy pomocy klawisza [alt] pozwoli Ci namierzyć precyzyjnie każdego przeciwnika, a celownik laserowy idealnie sprawdza się w namierzaniu wrogów na krótszym dystansie.
Amunicja: magazynek 20 naboi

GRANAT RĘCZNY
Prosty w obsłudze, a jednocześnie bardzo skuteczny. Wystarczy wcisnąć klawisz "strzału" i przytrzymać go chwilę – im dłużej, tym mocniej zostanie rzucony. Pamiętaj jednak, że po wyjęciu zawleczki masz tylko 5 sekund – później następuje wielkie boom.

ŚWIAT GIER
WYDANIE SPECJALNE KOMPUTEROWYCH

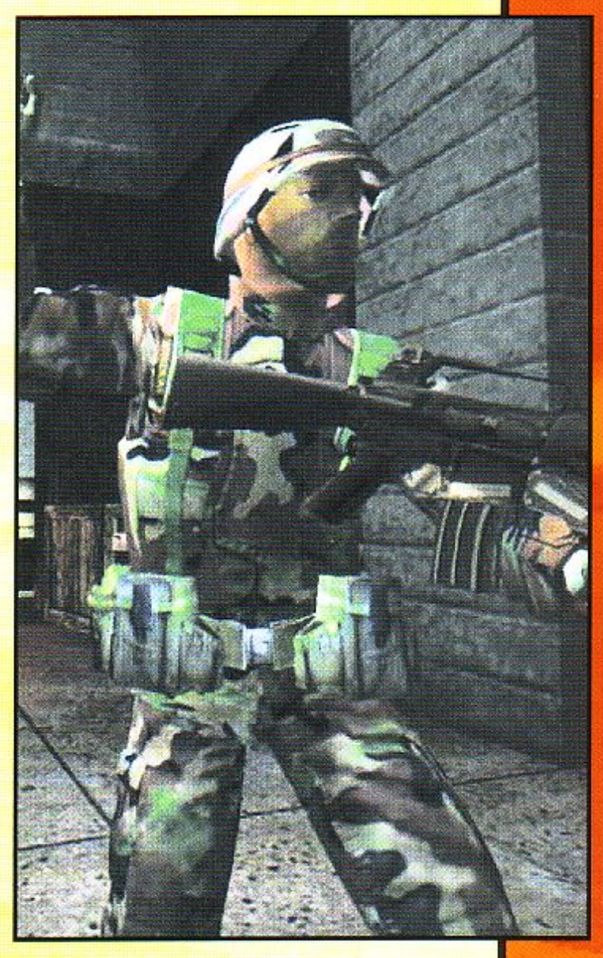
SNAJPER

W lub ↑ – poruszanie się do przodu
S lub ↓ – poruszanie się do tyłu
A lub ← – krok w lewo
D lub → – krok w prawo
PPM – skok
prawy CONTROL lub lewy CONTROL – kucanie
prawy SHIFT lub lewy SHIFT – bieganie
Q – przełączenie bieg/chód
E lub space – użycie/podnoszenie przedmiotów
LPM – strzał
alt lub **ŚPM** – alternatywne użycie broni
R – przeładowanie
G – następna broń
F – poprzednia broń
C – ekwipunek
Z – informacje o postaci
X – charakterystyka postaci



AMERICA'S ARMY

PAGE UP – spojrzenie w górę
PAGE DOWN – spojrzenie w dół
END – wyśrodkowanie widoku
SHIFT – przełączenie pomiędzy chodzeniem a bieganiem
W lub PPM – poruszanie się do przodu
S – poruszanie się do tyłu
A – krok w lewo
D – krok w prawo
space – skok
C – czołganie się
X – leżenie
← – obrót w lewo
→ – obrót w prawo
, – pochylenie w lewo
. – pochylenie w prawo
alt – strafowanie
. – aktywacja/użycie
CONTROL lub **LPM** – strzał
ŚPM – alternatywny strzał
Z – przybliżenie (zoom)
R – przeładowanie
F – odblokowanie
1 – zamiana rąk
2 – granat odłamkowy
3 – granat dymny
4 – granat ogłuszający
BACKSPACE – upuszczenie broni
M – wezwanie pomocy medycznej *
V – gogle
F1 – tablice wyników
F9 – zapis ekranu
alt lub podwójne wciśnięcie W – sprint
F3 – pokaż cele misji/wybór drużyny
U – raport
B – lornetka **
T – rozmawianie
F2 – wybór funkcji
~ – konsola
G – przewiń komunikaty
O – wyznaczenie celów misji ***



LEGENDA:

PPM – prawy przycisk myszy
LPM – lewy przycisk myszy
ŚPM – środkowy przycisk myszy
* Dostępne tylko wtedy, gdy jesteś ranny.
** Dostępne tylko wtedy, gdy jesteś dowódcą.
*** Dostępne tylko wtedy, gdy jesteś dowódcą drużyny.

DWIE PEŁNE GIER

SNAJPER PL

v. 2.34

NAJNOWSZA WERSJA PROGRAMU, SPECJALNIE DLA ŚGK

GRA OFERUJE:

- wciągającą fabułę, mocne dialogi i mroczną atmosferę
- bogaty wybór broni oraz wyposażenia
- czarny humor i szczyptę erotyki
- 25 rozbudowanych poziomów
- możliwość rozwijania umiejętności bohatera
- futurystyczną scenerię utrzymaną w polskich realiach

WYMAGANIA SPRZĘTOWE:

Minimalne: Pentium 3 600 MHz, 128 MB RAM, Windows XP, Windows Me, Windows 2000 lub Windows 98 (Windows 95 oraz Windows NT nie są obsługiwane), CD-ROM x4, 1.2 GB miejsca na dysku, karta graficzna 3D 16 MB zgodna z DirectX 8.1

Zalecane: Pentium 3 1 GHz, 256 MB RAM, karta graficzna 3D 32 MB

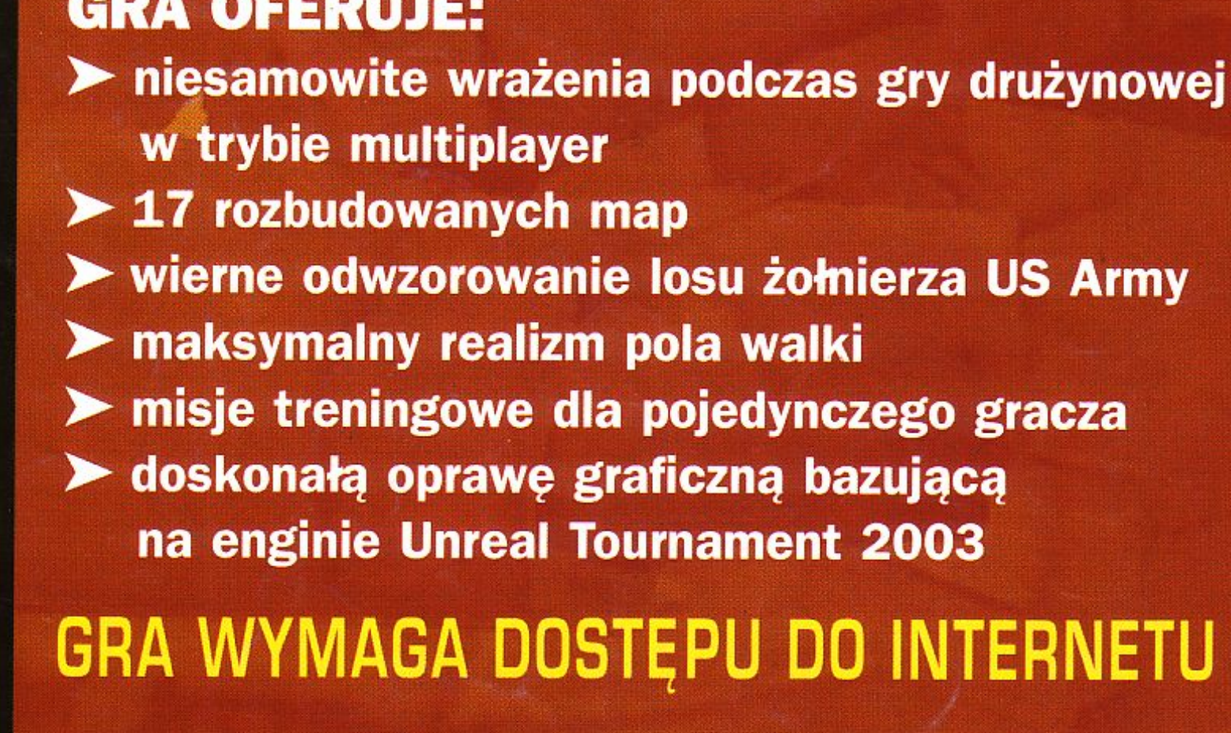
NAJNOWSZA WERSJA 1.9

GRA OFERUJE:

- niesamowite wrażenia podczas gry drużynowej w trybie multiplayer
- 17 rozbudowanych map
- wierne odwzorowanie losu żołnierza US Army
- maksymalny realizm pola walki
- misje treningowe dla pojedynczego gracza
- doskonałą oprawę graficzną bazującą na enginie Unreal Tournament 2003

AMERICA'S ARMY

GRA WYMAGA DOSTĘPU DO INTERNETU



WYMAGANIA SPRZĘTOWE:

Minimalne: Pentium 2 1 GHz, 256 MB RAM, CD-ROM x4, 1.6 GB miejsca na dysku, karta graficzna 3D 64 MB, modem

Zalecane: Pentium 4 2 GHz, karta graficzna 3D 128 MB